SUPPLÉMENT BD

Madureira+Campbell+Sale+Churchill+Ladronn=HIP FLASK !

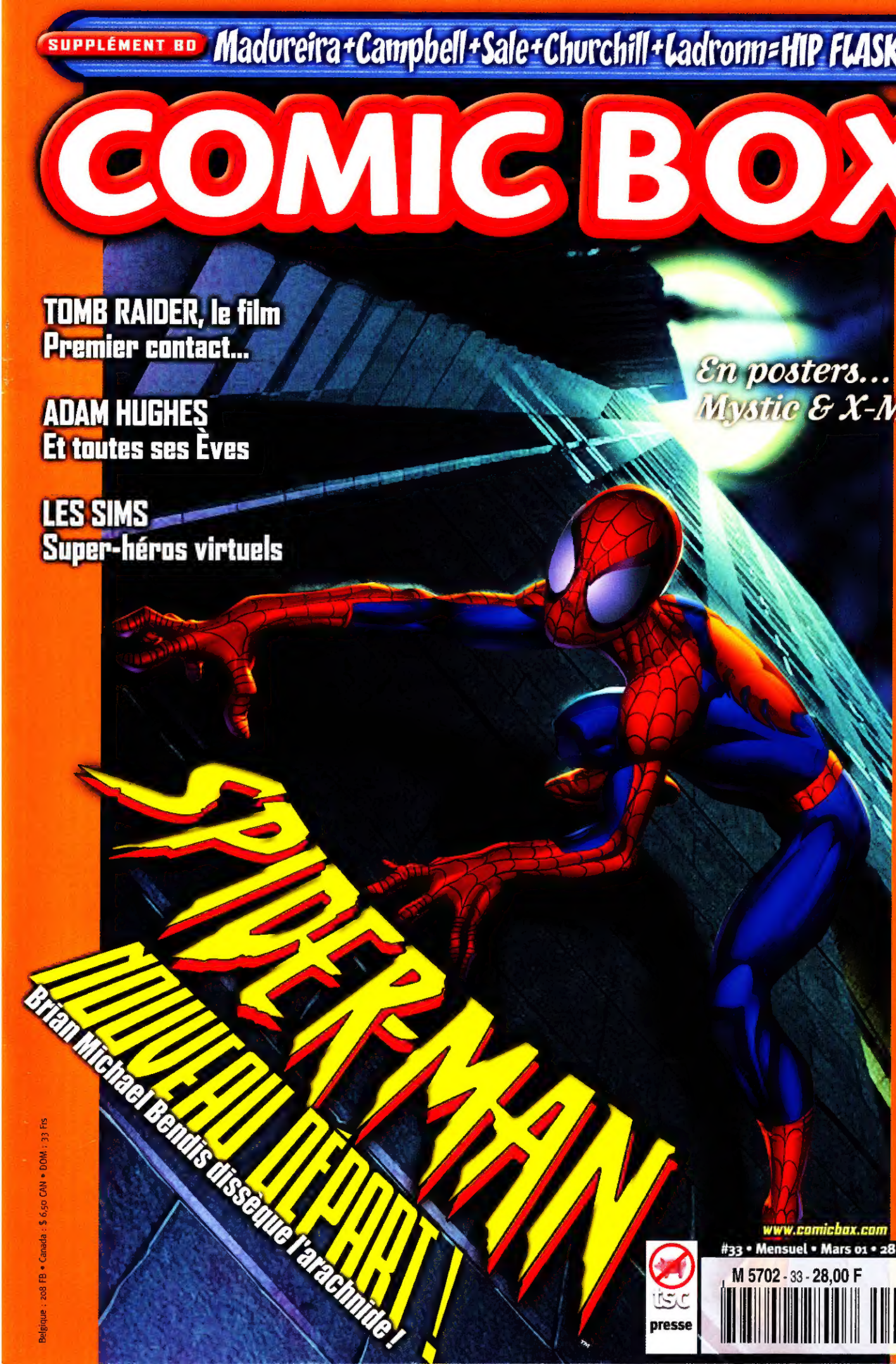
COMIC BOX

TOMB RAIDER, le film
Premier contact...

ADAM HUGHES
Et toutes ses Ève

LES SIMS
Super-héros virtuels

En posters...
Mystic & X-Men



SPIDER-MAN
NOUVEAU DÉPART !

Brian Michael Bendis dissèque l'arachnide !

www.comicbox.com

#33 • Mensuel • Mars 01 • 28 FF

M 5702 - 33 - 28,00 F

isc presse

Belgique : 208 FB • Canada : $ 6,50 CAN • DOM : 33 Frs

www.comicbox.com

COMIC BOX

HORS SÉRIE SPECIAL JAPAN

SORTIE EN KIOSQUES ET LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

28 MARS 2001

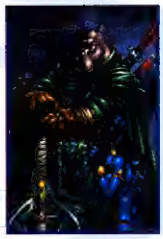
AVEC

KIA ASAMIYA
ADAM WARREN
M. KATSURA
KEVIN LAU

EN BONUS

BATMAN PAR KATSUHIRO OTOMO

SKETCHBOOK INÉDIT KIA ASAMIYA



LA COUVERTURE
SPIDER-MAN : la valeur sûre de Marvel Comics trop souvent malmenée revient en super-forme grâce à la ligne ULTIMATE.

LE SUPPLÉMENT est une création signée Comicraft dessinée par Joe Madureira.

Spider-Man is ™ & © 2001 Marvel Characters,Inc.

Numero 33

Editorial

Sommaire

PLATS DE RESISTANCE

RAIDE DE LARA 04
Héroïne multi-plateforme, Lara Croft va débouler au cinéma en juin prochain. Preview et arguments pour patienter sainement...

ULTIMATE MAN 12
Brian Michael Bendis EST l'auteur à la mode en ce moment. Non content d'être scénariste de Daredevil, il s'attaque à Spider-Man et Spawn, sans compter ses propres projets...

SIMS CITÉS 22
Après Sim City, bien connu des amateurs de jeux, découvrez les Sims, une autre création de Will Wright dans laquelle les super-héros sont très à l'aise !

006>NEWS
Le ménage dans les titres X continue, Superman se trouve un nouveau champion, Alex Ross pense au paradis, et les Ninjas contre-attaquent. Voici les news...

011>LE HÉROS DU MOIS
Triathlon devient membre titulaire des Vengeurs. Vous ne connaissez pas encore ce trublion ?

016>LE HEROS OUBLIÉ
PowerBolt est le héros national du Niger. Vous êtes scotchés, hein ? Eh oui, il n'y a pas qu'aux USA qu'on crée des surhommes...

018>JE SUIS MORT... MAIS JE ME SOIGNE !
Les auteurs de comics aiment bien tuer des personnages dans leurs scénarii. Malchance, ils ne savent pas non plus les laisser reposer en paix !

020>ANGOULÊME 2001
Péripéties et invités multiples pour une édition très spéciale à bien des égards... Analyse, commentaires et prises de vue.

024>CONTRÔLE D'IDENTITÉ
Tom DeSanto est un des hommes clés du film des X-Men qui sort ce mois-ci en K7 vidéo et DVD.

030>ADAM ET ÈVE(S)...
Adam Hughes est un dessinateur plutôt porté sur la gent féminine. Et il dessine les filles avec une vraie vision d'artiste...

034>L'ÉVOLUTION DES COMICS
Grande question ! Statistiques à l'appui, vous serez définitivement surpris.

036>MATCH DE BOX
Vos coups de coeur, vos coups de gueule et vos questions.

038>LE CHOC DES TITANS
Encore deux filles au charbon mais, cette fois, elles ont la magie pour elles.

040>HOME OBJETS
Toute l'actualité des goodies. Le journal du collectionneur, en somme...

042>INITIATIVE COMICS
Dans les librairies et ailleurs, tout ce qui fait echo à nos BD.

045>CLICS & CLAPS
Jeux vidéos, DVD, Internet. Les périphériques ne manquent pas à l'appel ce mois-ci encore...

048>GUIDE DE LECTURE
Moins de titres égal plus de qualité ? Pas forcément. Ce qu'il faut lire en priorité est détaillé ici.

050>DR PSYCHO
Zoophile ? J'espère bien que vous ne l'êtes pas mais dans les comics, on voit de tout !

PLUS ON RIT...

Voir son nom sur Internet, cela est encore peu banal, surtout lorsque vous n'êtes pas au courant (et que les cochons se rassurent, il ne s'agit pas de classer COMIC BOX au rayon X).

Il y a quelques jours, je faisais ma tournée habituelle des popotes du net (comprenez : je surfais sur mes sites comics préférés), lorsque, ô surprise, je tombais sur la page d'accueil des news de Marvel.com. Et là, stupeur ! La colonne hebdomadaire Yourman@ Marvel, la voix de l'information officielle en provenance de la Maison des Idées, était entièrement consacrée à une interview de Brian Michael Bendis réalisée par... Lise Benkemoun, notre rédactrice en chef préférée ! Cette interview, vous pourrez la lire dans ce numéro mais, sans le savoir, les anglophones ont pu en lire de larges extraits bien avant la sortie de Comic Box. Belle surprise, et encore merci aux gars de Marvel US pour la pub gratuite !

SPOILER WARNINGS...

Et le futur de votre revue ? Le mois prochain, naissance d'une nouvelle race de suppléments. Plusieurs fois par an, Comic Box donnera Carte Blanche à un artiste qui concoctera, en quelque sorte, "son" supplément. Et, pour commencer, qui de mieux que Mr Crimson en personne, Humberto Ramos, qui nous fera découvrir sa nouvelle série "Out There" en avant-première mondiale. En prime, vous pourrez lire une courte aventure de Tom Strong qu'Humberto a réalisée récemment sur un scénario d'Alan Moore. Ne manquez pas un numéro qui fera date, d'autant que la couverture sera une exclusive réalisée pour nous par Gary Frank avec en vedette, les héros de Midnight Nation ET Rising Stars. Quelle affiche !

"Jusqu'où iront-ils ?" On ne le sait pas encore. Mais il ne peut en rester qu'un et nous serons celui-là ! À bon entendeur, salut,

[Fabrice Sapolsky]

COMIC BOX
129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS
TÉL. : 01 44 06 93 80 - FAX : 01 45 83 15 48

Directeur de publication : Fabrice Sapolsky <fsapolsky@comicbox.com> - **Rédactrice-en-chef** : Lise Benkemoun <lisebenkemoun@comicbox.com> - **Rédacteur-en-Chef Adjoint** : Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com> - **Rédaction** : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Loïc Lebreuille - **Studio PAO** : David Bjaï <ralph@comicbox.com> **Spirit of the PAO** : Izod - **Webmaster** : François Bordrez <francois@comicbox.com> - **Secrétaire de Rédaction** : Cécile Deluc - **Logistique - Réseau** : Phong-Vu Leo <two@comicbox.com>- **Flashage** : Solution Fab' (75) - **Imprimerie** : Corlet (14) - **Distribution** : NMPP - **Service des ventes** : Promévente-Lauric Montfort , Chef de produit : Emmanuel Vinot : 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux] - **Directrice de Publicité** : Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com> 01 44 06 93 81- **Remerciements/Special Thanks** : Brian Smith, Richard Starkings, Bill Rosemann, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin la plus belle, Alex K., Fabrice et Sarah Guillet, Dan Goldman, Fabien Baron, Jean Wacquet, Emmanuelle Zinggeler, Emmanuelle Klein, Barbara Allart, Eric Eng, David Mack et Emmanuel Proust.

Mensuel édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs.ISSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K788368 - Dépôt Légal : premier semestre 2001 -

Comic Box est ™ &© 2000 tsc sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés.

LARA CROFT TOMB RAIDER

Réussi ou raté, le film adapté des aventures de Lara Croft, Tomb Raider, sera, de toute façon, un événement. Des mois de préparation, un secret quasi-total sur le tournage, tout est en place pour faire monter la pression jusqu'à la sortie du film. Le point sur une nouvelle "super-héroïne" de cinéma.

Lara Croft est au sommet de sa gloire. Être une star des jeux vidéos, de la pub et des médias ne lui suffisait plus (elle est même le sujet de mémoires à l'Université de Californie !). Il lui fallait son film. Un film bien doté, tant qu'à faire. Il est sûr qu'en dépensant plus de 100 millions de dollars, la Paramount met le paquet.

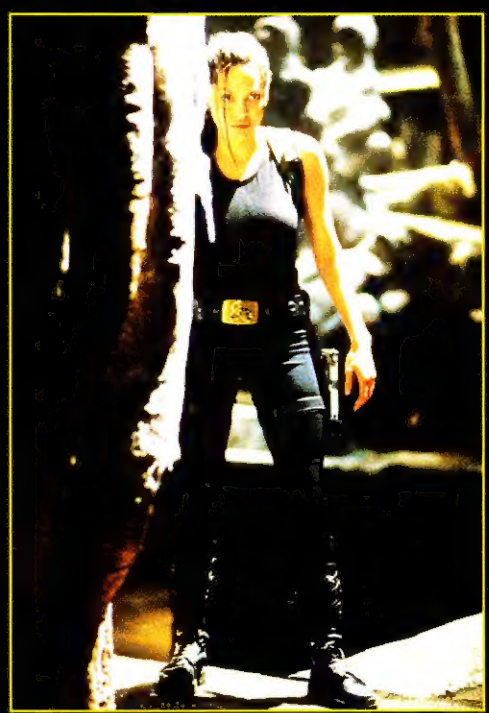
Simon West, le réalisateur du film, n'en est pas à son premier film d'action. On lui doit déjà *Les Ailes de l'Enfer* avec Nicolas Cage. Ici, West, comme la production, a souhaité surprendre un maximum le spectateur, et pas uniquement visuellement : *"Je pense que l'échelle du film, la complexité du scénario et la manière dont les personnages s'y intègrent surprendront les gens"*, dit-il. Il est vrai que, jusqu'ici, les adaptations de jeux vidéos ont été de sinistres échecs artistiques (qui se souvient de *Super Mario Bros ?*).

Mais tout porte à croire qu'avec *Tomb Raider*, les choses seront différentes. Tout simplement parce que dès le premier jeu vidéo sorti sur Playstation, les équipes de développement de Core Design et d'Eidos avaient tenu à développer leur héroïne virtuelle, lui donnant une épaisseur, une personnalité, des origines, etc. Il est vrai que s'ils n'avaient pas opéré de la sorte, la longévité de la saga en aurait été affectée. Bon point donc.

Cela étant, Hollywood n'en est ni à sa première adaptation, ni à sa première trahison (les fans de comics en savent quelque chose). Là encore, Simon West balaye les critiques. Il s'agit de la même Lara Croft.

Pourtant, ce n'était pas gagné dès le départ. Des versions initiales du script ont largement circulé sur Internet depuis début 2000 et les fans ont commencé à se lamenter sur la pauvreté du scénario. Fort heureusement, d'autres versions ont été écrites. Ils n'ont gardé que l'idée maîtresse du premier draft : la quête de Lara.

Le film démarre à Venise et révèle l'existence d'une société secrète qui va pourrir la vie de l'héroïne pendant presque deux heures. Puis on glisse vers une série de flashbacks qui montrent la jeunesse de Lara Croft avec son paternel décédé. La machine est lancée…



Photos : © Paramount Pictures

Le tournage ne fut pas de tout repos bien que se déroulant principalement dans les studios PineWood, en Angleterre. Un soir, au milieu du tournage, un voleur a dérobé la moitié des bobines dans la maison de location londonienne de Simon West, avec l'espoir de les revendre à prix d'or sur Internet.
On n'a toujours pas retrouvé le criminel, mais les producteurs sont persuadés que personne ne paierait pour voir des rushes, sans effets spéciaux, même avec Angelina Jolie !

L'actrice principale, parlons-en justement. D'après tous les témoignages recueillis sur le tournage, Angelina habite totalement le personnage de Lara Croft. Son casting a été des plus controversés, mais force est de constater qu'il s'agit d'une véritable actrice et non d'une bimbo déguisée en actrice. La production lui a imposé des cours de kick-boxing et de street-fighting mais aussi des sessions de maniement des armes à feu et même… des cours de bonnes manières !

Il est intéressant de noter pour nous autres lecteurs du comic-book édité par Top Cow que peu d'éléments sont repris de cette série. Faudrait-il donc voir l'effort de Dan Jurgens et d'Andy Park comme un "univers parallèle" hors sujet ? Pas tout à fait car tous les scénarii de la série sont automatiquement envoyés à Eidos, détenteur des droits du personnage, pour approbation.
Et si Eidos approuve les idées des créateurs de la série, on peut en déduire que cela ne les dérange aucunement qu'il y ait deux continuités distinctes. En soi, l'exemple de *Star Wars*, il y a plus de vingt ans, a montré que tenter de maintenir un semblant de cohérence entre comics et cinéma était vain. Pour mémoire, Marvel avait produit des dizaines d'épisodes des aventures de Luke Skywalker. Et lors de la sortie d'un nouveau volet de la saga au cinéma, la firme devait exécuter un triple salto arrière pour faire la jonction entre les deux continuités. Pour *Tomb Raider*, Eidos ne s'embarrasse pas et ils ont raison. La force du personnage est telle que des "erreurs" de continuité sont pardonnables. Ce qui importe, c'est qu'il s'agisse de la même Lara Croft sur tous les supports. Et sur ce point, les pontes de la Paramount ont été clairs. Ainsi, ils ne tomberont pas dans le même travers que Marvel lors de la sortie du film *X-Men* (les personnages découverts au cinéma n'avaient pas ou peu de rapport - visuellement parlant - avec ceux des comics).

L'un dans l'autre, *Tomb Raider* ne sera peut-être ni *Indiana Jones*, ni *James Bond*, ni même *Matrix*, mais sera LE film d'action de l'année. Réponse dès le 20 juin en France.

[Izod]

Retrouvez aussi LARA CROFT en juin dans un COMIC BOX HORS-SÉRIE 100% TOMB RAIDER, le film.

Quoi de neuf dans les bacs à comics ?

Top Cow, principal acteur de l'arrivée de Lara Croft dans les bacs à comics, ne laissera pas passer une occasion telle que le film de Tomb Raider.
Il y a, bien sûr, la série régulière, avec le début d'un nouveau story-arc et le retour aux dessins d'Andy Park (après deux épisodes signés Billy Tan). Également prévu, le TOMB RAIDER MAGAZINE, un mag' reprenant les épisodes de la série depuis le début en grand format, saupoudré d'interviews et d'articles sur la mythologie Lara Croft. Le tout sera emballé par Adam Hughes (voir aussi son interview dans ce numéro).
Le même Hughes ne s'arrêtera pas là avec Miss Croft puisqu'il lui concocte, pour la même période, une mini-série de deux numéros. Selon les dires de l'auteur, il s'agira d'une aventure très accessible à ceux qui n'ont jamais entendu parler de Tomb Raider, ni joué à ses jeux vidéos, ni même lu le comic-book. Des rumeurs ont même laissé entendre que, coïncidence ultime, le projet d'Adam Hughes serait très proche de l'esprit (du scénario ?) du film.
On attend d'autres annonces dans le courant du mois dont, peut-être, une adaptation officielle.

TEL EST PRIX

From Hell, la création d'Alan Moore et Eddie Campbell (paru en France chez Delcourt), a obtenu au Festival d'Angoulême le prix de la Critique des Alph-Art. Sachant le marché habituellement allergique aux productions anglo-saxonnes, l'exploit n'est pas mince ! 2001 pourrait donc tout simplement être l'année From Hell puisque l'adaptation filmée de cette œuvre (avec Johnny Depp) devrait sortir aux USA aux alentours de septembre prochain. Les fans tremblent cependant car la rumeur veut que l'intrigue ait été retouchée pour faire plus «happy end».

UN RETOUR ELEKTRIQUE

Ça semblait inévitable : Elektra, l'ex-chérie de Daredevil, va faire son retour chez les Marvel Knights cet été. Il s'agira d'une série mensuelle illimitée dessinée par Chuck Austen (Badger, Miracle Man) et scénarisée (au moins sur les 6 premiers épisodes) par Brian Michael Bendis. Les couvertures seront signées Greg Horn et le premier épisode devrait se passer... en France !

RAMOS KAMIKAZE !

Outre sa nouvelle série, 'Out There', qui sortira en mai pour remplacer Crimson (preview complète dans notre prochain numéro), Humberto Ramos compte produire une autre série qui impliquera de sinistres conspirations occultes au Vatican. Mais ce n'est pas tout : il scénarisera (mais ne dessinera pas) 'Kamikaze', une nouvelle mini-série qu'il ne faut

L'ÉVÉNEMENT

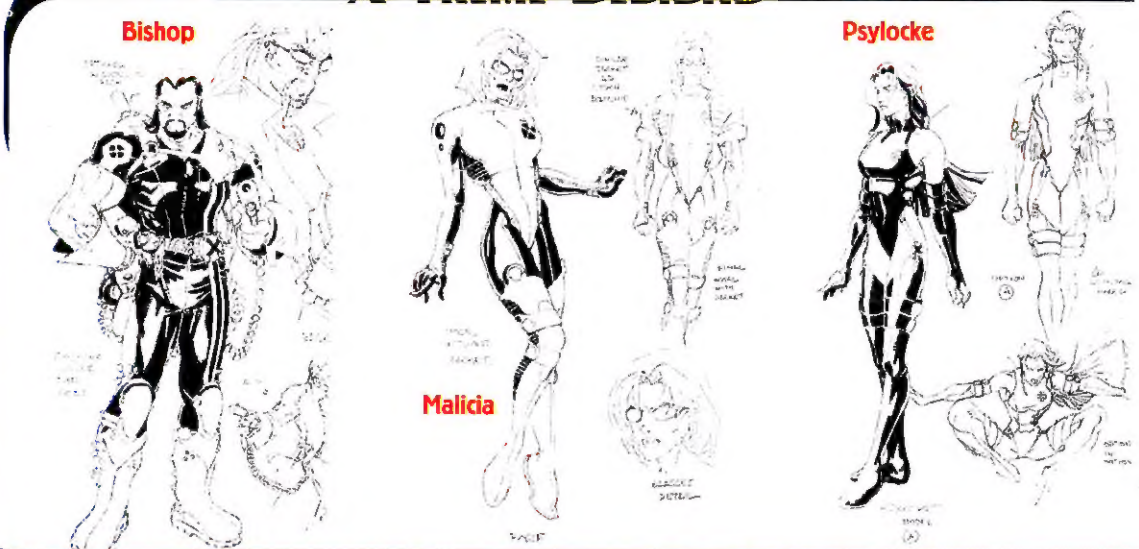
Accouchement sous X !

Ça y est ! Marvel Comics a révélé les grands chambardements qui attendent les X-Men en 2001 ! Au programme : beaucoup de surprises, comme le retour de... Chris Claremont (évincé il y a quelques semaines), mais aussi quelques décisions qui laissent songeur...

Si vous ne voulez pas savoir ce qui attend les X-Men à partir du mois de mai dans les titres américains, tournez la page pendant qu'il en est encore temps ! Parce qu'on va tout vous dire !

D'abord une modification de la répartition des titres : alors que le plan initial prévoyait que le scénariste Grant Morrison arriverait sur *Uncanny X-Men* et que Joe Casey écrirait, lui, la série *X-Men* tout court, comme il nous l'avait lui même expliqué dans CB #30, les rôles ont été inversés : Casey (avec Ian Churchill aux dessins) sera sur *Uncanny*, tandis que Morrison, accompagné de l'artiste Frank Quitely, sera sur l'autre série, qui change de titre pour désormais s'appeler *New X-Men* (sans que la numérotation reprenne au #1). Les deux titres auront chacun une distribution différente. Morrison utilisera ainsi trois X-Men originaux, parmi lesquels le Fauve et Jean Grey, groupés avec Wolverine, mais aussi une nouvelle venue dans les rangs, la Reine Blanche ! L'équipe de Casey utilisera, comme promis, Chamber, ancien de *Génération-X*, mais aussi Iceberg, Archangel, Diablo, Wolverine (il est dans les deux groupes). On notera que cette équipe est, pour l'instant, dénuée de femmes. Casey et Morrison soulignent qu'il ne s'agit que des équipes dans leurs premiers épisodes et qu'assez vite, cela devrait encore changer, avec d'autres arrivées (comme la création de deux nouveaux X-Men par Morrison). Faites le compte, il manque encore un paquet de mutants majeurs (Tornade, Malicia, etc.). Où sont-ils passés ? Et bien principalement dans la 3ème série mensuelle... *X-Treme X-Men*, qui sera signée... Chris Claremont et Salvador Larroca. Marvel semble avoir changé d'avis sur ce coup-là. On se souviendra qu'en évinçant Claremont de *X-Men* et *Uncanny X-Men*, Joe Quesada annonçait que le nouveau job de l'auteur serait de développer

X-Treme Designs par Salvador Larroca



CREATOR OWNED : se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. ONE-SHOT : histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. ONGOING SERIES : série régulière, non limitée à quelques épisodes. RELAUNCH : nouveau lancement. Lorsqu'une série redémarre au #1. GUARANTEED SHIPPING : les dates de sortie des comics sont (en théorie) garanties par l'éditeur. Très difficile à tenir !

une "nouvelle franchise pas directement liée aux *X-Men*" et dont la continuité serait sous le contrôle total du scénariste. *X-Treme X-Men* (qui regroupe Tornade, Malicia, Thunderbird III, Bishop et Psylocke) conte les aventures d'un groupe de X-Men qui ont décidé de quitter l'organisation de Charles Xavier pour éviter à leur manière la destruction des races mutantes et humaines (Gambit devrait être une sorte d'outsider régulier dans la série). Cela semble bien fonctionner avec la nouvelle direction de *Uncanny X-Men* et *New X-Men* puisque l'axe des deux séries, c'est de dire que si rien n'est fait, dans les 4 ans qui viennent, l'Humanité aura disparu. Prises individuellement, ces séries ont l'air très prometteuses (les "character designs" de Larocca, en particulier). Mais, comme pour le cas du "new" *X-Force* le mois dernier, ce flot d'informations suscite bien des questions sur le plan éditorial. D'abord avec la parution, par ailleurs, d'*Ultimate X-Men* mais aussi, bientôt, d'un comic-book dérivé de la série animée *X-Men : Evolution*, les lecteurs américains risquent de se retrouver confrontés à 5 équipes différentes de X-Men chaque mois !

Ne risque-t-on pas la "sur-X-position" ? Les graines de la prochaine colère pourraient déjà être là : Claremont, par exemple, à qui on avait promis le contrôle sur sa série, a du se séparer du Fauve, initialement prévu dans *X-treme X-Men*, parce que Morrison l'a réclamé (du coup, le Fauve n'apparaît que dans les 2 premiers *X-treme*). Tous ces différents scénaristes ne risquent-ils pas de se marcher sur les pieds ? De plus, contrairement à l'une des promesses qui avaient marqué l'annonce des interruptions de *X-Man* ou *Generation-X*, on pourrait se retrouver rapidement dans une situation où il y aura presque autant de séries X mensuelles qu'avant et où le porte-monnaie continuera de souffrir.

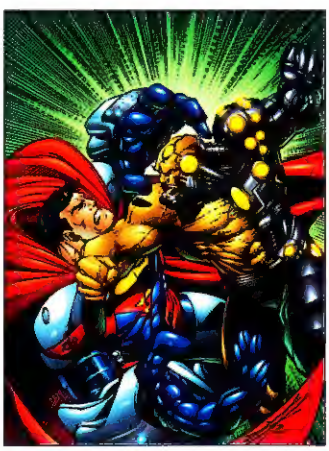
Car, en plus de *Cable*, de *Wolverine* et tous les "classiques", deux autres mensuels sont sur les starting-blocks. Le premier d'entre eux, c'est *Exiles* (et finalement pas *Blink et les Exiles*, Marvel ayant, là aussi, révisé sa copie), l'équipe de mutants "alternatifs". Mais la véritable surprise vient de l'autre série, *Brotherhood*, d'abord annoncée comme une maxi-série en 12 épisodes puis vite passée au rang de série illimitée. *Brotherhood* explorera la face cachée de la "Fraternité des Mauvais Mutants" avec exclusivement de nouveaux membres. Le coup de pub, cette fois, c'est que le scénariste refuse de dire son nom et va d'abord signer "X" pour qu'on n'ait pas d'a priori sur son projet ! Pour l'instant, seul le dessinateur est identifié : Essad Ribic, un artiste ayant déjà collaboré, ô surprise, au label Vertigo, comme la plupart des gens récemment récupéré par Joe Quesada chez Marvel.

Toutes ces annonces associées à des noms d'auteurs plutôt qu'à des concepts différenciés rappellent un peu la réorganisation que les titres X avaient connue au début des années 90, quand Jim Lee, Rob Liefeld et Whilce Portacio avaient pris le pouvoir (espérons que ces talents-là ne s'enfuiront pas un an plus tard). L'avantage certain, c'est que les choses vont bouger, ça s'est sûr !

Super-Dale... revient !

Autrefois une des personnalités les plus courtisées de l'industrie, Dale Keown (Hulk, Pitt) avait disparu de la circulation voilà un an. Le revoici, en "super"-forme.

Dale Keown et sa création, *Pitt*, étaient dans les limbes depuis des mois. Keown vient de faire le même choix que Mike Wieringo, c'est-à-dire intégrer l'écurie *Superman*, et va s'en servir comme point de redémarrage de sa carrière.



Tout le monde a droit à des vacances et les dessinateurs réguliers de *Superman*, aux USA, n'échappent pas à la règle. Du coup, DC a demandé à un débutant - paraît-il talentueux, Paco Medina, d'assurer l'intérim pendant un mois. Ce que les lecteurs de longue date retiendront surtout, c'est que ce même mois, Dale Keown, qu'on croyait perdu corps et âme, dessinera toutes les couvertures des titres Superman sortant à ce moment, avant de remplacer Ed McGuiness le temps d'un numéro entier, *Superman# 170*. Ensuite ? Eh bien DC ne sera pas le seul à profiter du retour de cet ancien dessinateur de *Hulk*. Keown avoue avoir un projet en cours avec Marvel mais aussi un autre chez Top Cow. Qu'en estil- de *Pitt*, sa série auto-publiée tombée aux oubliettes depuis des mois ? Normalement, il aurait dû la relancer à travers la mini-série "Biogenesis"... qui n'est jamais sortie (bien que réalisée en grande partie), en raison de précommandes assez médiocres. L'artiste affirme vouloir oublier le rôle d'éditeur qu'il avait jusqu'à l'an dernier tenu pour se concentrer sur le dessin. Pour ce qui est de *Pitt*, que les fans ne désespèrent pas : Keown soupèse les options de différents labels chez qui la mini-série pourrait refaire surface.

pas confondre avec le manga du même nom ni avec 'Danger Girl : Kamikaze'.

ULTIMATE BAPTÊME

Variation sur le thème "la première idée est souvent la meilleure" : après avoir finalement donné à 'X-Men Forever' le nom qui n'aurait, normalement, dû n'être que son titre de travail, Marvel fait rebelote et rebaptise in extremis la série "Ultimate Spider-Man &..." (la série qui va permettre de voir un grand nombre de héros à la sauce Ultimate, en tandem avec Spidey) du nom sous lequel tout le monde l'avait décrit dans les premiers mois suivant l'annonce du projet : «Ultimate Marvel Team-Up», en référence à la défunte série qu'on avait vue en France dans les pages de Spécial Strange.

LES SINGERIES DE CAMPBELL

C'est chez Dark Horse que la "Planète des Singes" va faire son retour sous forme de comics, à l'approche du film éponyme de Tim Burton (sortie française en août). La mini-série adaptant l'histoire du film aura pour cover-artist un certain J.Scott Campbell, qui donne décidément dans la couverture en ce moment.

LA CHUTE DE L'EMPIRE ?

Barry Kitson, le dessinateur de la série 'Empire' et l'un des rares partenaires de Gorilla qui n'ait pas annoncé son exclusivité chez un autre éditeur, parle maintenant de transférer la série vers une autre compagnie qu'Image, où les coûts de production seraient trop élevés pour continuer le titre dans de bonnes conditions.

UN KNIGHT DE PLUS ?

Nick Fury, cantonné ces derniers mois au rôle de faire-valoir dans la série Captain America,

STORY-ARC : c'est une aventure complète divisée en plusieurs épisodes. Sa longueur est variable selon les séries. TPB : Trade Paperback. Réédition au format album des story-arcs. CROSSOVER : aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes séries. PIN-UP : mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics. FILL-IN : épisode bouche-trou, commandé par les éditeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard. SPIN-OFF : série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs.

devrait faire une apparition au sein du groupe Marvel Knights dans le #13 de la série… Une manière de tester les eaux puisque plusieurs scénaristes attendraient actuellement une réponse de la part du label MK, en vue d'une relance de Fury dans sa propre mini-série.

BUFFYVERSE : LA REFONTE

Non seulement Joss Whedon supervise la relance du comic-book d'Angel chez Dark Horse mais, en plus, il s'attaque, avec d'autres scénaristes habitués de la série TV Buffy, à diverses initiatives destinées à relancer l'intérêt des dérivés BD du feuilleton. Un graphic novel consacré aux Tueuses ayant précédé Buffy est ainsi en cours de réalisation. Aux dessins, on retrouvera Tim Sale, Craig Russell mais aussi un spécialiste des histoires de vampires : Gene Colan, le co-créateur de Blade !

CODE CHARLIE

Charlie Adlard ne chôme pas aux USA : en plus de sa nouvelle série Codeflesh (parue dans Double Image), il continue de jouer les extras chez Marvel et dessinera ainsi un numéro spécial des 'Thunderbolts' et sans doute l'Annual de cette même série.

X-MEN 2 : C'EST OFFICIEL

Tout le monde le savait déjà mais Bryan Singer l'a finalement dit sans équivoque : oui, c'est sûr, c'est bien lui qui réalisera le film X-Men 2. Et le projet pourrait même avancer plus vite que prévu puisqu'en raison d'une grève dans le milieu du cinéma américain qui va bloquer le tournage de son prochain film (Confession d'un esprit dangereux), Singer va mettre à profit ce temps mort et vise le début du tournage d'X-Men 2 pour fin 2001 !

ÉTOILE DU NORD

Scott Lobdell fait tout son possible pour faire revenir le mutant canadien Vega

Numéro complémentaire…

Pour rassurer les fans de longue date, qui craignent que l'univers Ultimate absorbe l'univers Marvel normal, Joe Quesada réinstaure symboliquement l'ancienne numérotation des titres d'avant «Heroes Reborn» (en 1996).

À dater du printemps prochain, les revues Marvel classiques telles que *Captain America*, *Hulk*, *Thor* ou *Avengers* vont porter une double numérotation sur leurs couvertures. Il y aura d'abord le numéro actuel (qui se réfère au volume 3 de *Captain America*, par exemple) mais aussi la reprise et la poursuite de l'ancien système numérique, comme si les volumes 1 de toutes les séries redémarrées ces dernières années (en particulier après la saga "Onslaught") ne s'étaient jamais interrompus.

Depuis les débuts de Daredevil vol 2, Quesada glissait déjà l'indice numéro près de sa signature

Tom Brevoort, l'éditeur de séries classiques comme *Avengers*, explique le pourquoi de cette mesure : *"C'est un clin d'œil à l'attention des vieux fans sans les problèmes logistiques que provoquerait l'oubli pur et simple des nouveaux numéros"*. OK. Mais est-ce que la double numérotation sera le reflet de la somme totale des volumes 1, 2 et 3 des *Vengeurs* ou est-ce que les 13 épisodes de *Heroes Reborn*, issus d'une continuité différente, seront oubliés ? *"Tous les Heroes Reborn seront inclus. Ils ont été publiés, donc ils sont importants. On n'oublie jamais rien, c'est la Marvel Way !"* Si les lecteurs de VF voient mal les retombées pour eux, elles sont pourtant réelles : deux numérotations parallèles, c'est aussi deux fois plus d'occasions de fêter des épisodes anniversaires (genre numéro 400 !) et donc d'avoir des numéros doubles. Une mesure sur laquelle l'éditeur met un bémol : *"Personnellement, je n'aimerais pas que ça se produise, à part dans les cas les plus significatifs. Déjà là, je pense parfois qu'on a trop de numéros anniversaires. 100 numéros, c'est quelque chose qui se fête. Mais '25' ? Si cela ne dépend que de moi, on essayera de marquer le coup pour des chiffres ronds comme '400', '500', etc. mais on ne fêtera pas les '425', '550' et le reste. Après tout, si presque tous les épisodes devenaient des "anniversaires", ça n'aurait plus rien de spécial !"*.

Alex Ross au paradis…

L'artiste annonce qu'il a attaqué les designs de la 3ème maxi-série, qui clôturera le triptyque "Earth X". Après la Terre, puis l'Univers, il nous promet… le Paradis ! Et, dans la foulée, il s'attaque à… Incassable !

On le savait depuis le succès d'*Earth-X*, Alex Ross et Jim Krueger se sont lancés dans ce qui sera (au moins) une trilogie. Il faudra d'abord passer (entre septembre et novembre aux USA) par une mini-série en 3 épisodes qui servira de mise en bouche : *Paradise X : Heralds*, qui réunira plusieurs personnages futuristes de Marvel, comme le Deathlok original, Killraven, Spider-Girl ou encore des mutants issus du fameux "Days of Future Past", cette réalité où les Sentinelles ont exterminé les mutants. La vraie maxi-série, *Paradise X* (parution américaine prévue à partir de décembre), sera, comme les projets qui ont précédé, composée de 14 numéros (c'est-à-dire d'un zéro puis des épisodes 1 à 12 et enfin d'un épilogue "X"). *Paradise* aura aussi son lot de numéros spéciaux venant s'accorder à l'histoire. Si l'usage du terme *Paradise* pourrait laisser croire que ce nouveau chapitre traitera plus particulièrement des héros défunts de Marvel, l'emphase, comme le laisse déjà deviner les héros de *Heralds*, sera en fait plutôt accordée aux multiples réalités alternatives "marvelliennes". Alex Ross continuera, bien entendu, de s'occuper des couvertures de l'ensemble. Mais, cette fois-ci, Ross va encore plus loin en sculptant lui-même certains bustes dérivés de ces maxi-séries.

Franchement, dans *Incassable*, c'était à croire que Bruce Willis s'était mis en tête de ressembler à un personnage de Ross. Au choix, selon les scènes, les fans lui ont trouvé des airs du Captain America d'*Earth-X* et, quand il porte sa capuche, du Spectre de *Kingdom Come*. Moralité ? Alex Ross réalisera des peintures et des dessins "additionnels" pour le DVD d'*Incassable* (il ne serait d'ailleurs apparemment pas le seul artiste à intervenir). Une raison de plus pour les fans de comics de se précipiter dessus !

Top Comics USA

FEVRIER 2001

1	*UNCANNY X-MEN #391* (Marvel)
2	*X-MEN #111* (Marvel)
3	*ULTIMATE X-MEN #3,* (Marvel)
4	*ULTIMATE MARVEL TEAM-UP #1* (Marvel)
5	*BATTLE CHASERS #8* (DC/Wildstorm/Cliffhanger)
6	*GREEN ARROW #1* (DC)
7	*WOLVERINE #161* (Marvel)
8	*JLA#51* (DC)
9	*AVENGERS #39* (Marvel)
10	*ULTIMATE SPIDER-MAN #6* (Marvel)
11	*DAREDEVIL #17- retardé -* (Marvel)
12	*SPAWN #107* (TMP/Image)
13	*RISING STARS #14* (Top Cow/Image)
14	*FANTASTIC FOUR #40* (Marvel)
15	*UNIVERSE X #7* (Marvel)

(Source : Diamond Comics)

ANALYSE - *Après avoir cassé la baraque avec son relaunch de Daredevil, Kevin Smith frappe encore plus fort en faisant en sorte qu'un comic-book mort depuis des mois,* Green Arrow, *se vende plus que* Wolverine *sur la seule valeur de sa signature. À l'inverse, les titres* Spider-Man *(hors* Ultimate*) ont quitté le Top 15 (on devrait les revoir avec l'imminente réorganisation des titres* Spidey*). On notera qu'*Ultimate Spider-Man *#1 ne s'était pas classé dans le haut du top mais que, depuis, les retailers ont appris à faire confiance au sigle* Ultimate*, d'où l'excellent début d'*Ultimate Marvel Team-Up.

PRÉCAUTIONS D'USAGE - *Avant de tirer des conclusions, il faut comprendre que Diamond, le distributeur américain qui réalise ce Top, ne prend en compte que les ordres de réservations de comics des boutiques spécialisées Outre-Atlantique. En aucun cas il ne s'agit de ventes réelles. Ce qui explique que, parfois, des comics qui ne sont pas encore sortis (donc en retard) soient classés.*

David Mack : projets en série !

L'auteur de Kabuki et Daredevil a débarqué au festival d'Angoulême avec une certain nombre de news liées à ses activités dans les mois à venir. Au programme : une Kabuki animée, le plein de séries et mini-séries chez Marvel… dont un mystérieux nouveau projet avec Brian M. Bendis !

"*Le film tiré de Kabuki est en bonne voie : l'écriture du scénario est terminée et, à ce point-là, je suis certain que le film se fera bel et bien. Il s'agira d'un long-métrage d'animation et, dans la version originale, la voix de Kabuki pourrait être assurée par Ming Na-Wen, qu'on a vue dans des films comme Le Club de la Chance*". En ce qui concerne *Daredevil*, David nous a confirmé que les épisodes de DD qu'il a dessinés (du *#16* au *19*, qui sont scénarisés par Brian Michael Bendis) sont déjà dans la boîte, tout comme le *#15* (le dernier scénarisé par Mack). *DD #14*, celui qui avait tant tardé, étant bel et bien paru aux USA courant janvier, la version américaine devrait donc retrouver (enfin !) un rythme mensuel. Parmi ses autres projets, David Mack devrait s'atteler à de nouveaux épisodes de *Kabuki*, à une mini-série *Echo* (le personnage qu'il a créé dans *Daredevil*) et une autre consacrée à Wolverine. Seule inconnue : l'auteur lui-même avouait qu'il ignorait dans quel ordre il allait s'acquitter de ces futurs projets. Autre question : sachant que Joe Quesada annonce la prochaine création d'un sous-label marvellien composé de titres en "creator-owned" et que David Mack se sent visiblement à l'aise dans ses baskets en compagnie de Quesada et Bendis, est-ce qu'à terme *Kabuki* va faire le grand saut et déménager de Image vers Marvel ? "*Pour l'instant, je n'ai rien de prévu de ce genre. Le nouveau label de Marvel est encore un peu flou (par exemple, je ne sais pas quel sera l'intéressement des auteurs concernés) mais je dirais plutôt que* Kabuki *est bien là où elle est, chez Image. Si le projet de Marvel me séduit et s'ils veulent de moi, je serais d'avis de créer un nouveau concept plutôt que de déloger* Kabuki". Un peu surpris que nous soyons au courant, David nous a également confirmé qu'il peindrait les couvertures d'une toute nouvelle série, pour l'instant top secrète, que Bendis écrit actuellement pour Marvel.

PREVIEW : 'THE CREECH II'

Y a-t-il une vie après Spawn ? Pour Greg Capullo, la réponse est oui : le dessinateur vient de confirmer qu'il ressortait son héros fétiche, Creech !
Que devient Greg Capullo depuis qu'il n'est plus le dessinateur attitré de Spawn ? Et bien d'abord, il continuera de s'occuper des couvertures "spawniennes" au moins jusqu'au #109. Mais la vraie question, c'était sur quelle série on le verrait de nouveau… Le mystère n'était cependant pas bien grand : comme il l'annonce sur son propre site (www.thecreech.com), Capullo retourne sur le personnage qu'il avait créé dans une première mini-série, the Creech. The Creech II, la suite, paraîtra en été 2001. D'abord envisagé sous la forme de cinq épisodes, le projet a été quelque peu reformulé : la nouvelle saga se découpera en 4 numéros, puisque le premier sera finalement "double-size". Aucune planche finalisée n'a été communiquée mais l'artiste montre déjà ses croquis de préparation, histoire de montrer qu'il n'a pas perdu la main.

(ou Northstar en VO) sur le devant de la scène. On devrait le revoir dans certains comics majeurs dans les mois qui viennent, à commencer par Uncanny X-Men #392. L'objectif de l'auteur ? Ni plus ni moins qu'essayer de convaincre Marvel d'en tirer une série mensuelle. Ironique : il y a quelques années, les actionnaires de Marvel avaient demandé qu'on l'oublie parce que Vega était homosexuel. Aujourd'hui, avec l'effet «Apollo & Midnighter» d'Authority, Lobdell pourrait bien renforcer le courant.

CHANGEMENT D'ADRESSE

Depuis que Panini n'appartient plus à Marvel (un an et demi déjà) et qu'il n'est donc plus "que" licencié de la Maison des Idées, la compagnie franco-italienne n'avait pas pris le temps de modifier l'adresse de son site web. C'est désormais chose faite. Connectez-vous sur: www.paninicomicsfrance.com

NEW MUTANTS : LA REFORMATION !

Le retour des Nouveaux Mutants, c'est un peu le serpent de mer depuis des années. Rob Liefeld avait évoqué, l'an dernier, la possibilité de relancer la série. Finalement, c'est Chris Claremont et Bill Sienkewicz, qui avaient été partenaires sur la série originale, qui vont réunir les New Mutants originaux dans un prochain épisode de X-Men Unlimited... Et Claremont (qui sera également le scénariste de la mini-série Tornade) de préciser que le numéro préparera un projet qu'il a en tête pour l'année à venir.

X-FILS

Dark Horse et la série TV X-Files ont la joie de vous faire part de la naissance de leur petit dernier, Lone Gunmen, un comic-book basé sur les trois freaks paranos qui aident régulièrement Mulder et Scully dans leurs aventures.

UN PUNISHER QUI CRÂNE

Dans l'autre sens (du comic-book au cinéma), la pré-production du nouveau film 'Punisher' a démarré chez Artisan Pictures. Les producteurs ont donné leur parole : contrairement au 1er film sorti à la fin des années 80 (avec Dolph Lundgren), le Punisher aura, cette fois-ci, son vrai costume, avec le célèbre crâne sur la poitrine.

À VOS JOYSTICKS

Activision travaille d'arrache-pied sur deux nouveaux jeux tirés de comics : un Spider-Man surfant sur la vague du film et un autre consacré à Wolverine.

SINGER RAMENE GALACTICA

Dans les années 70, la série TV "BattleStar Galactica", bien que très populaire (plus de 100 épisodes) faisait office de Star Wars du pauvre. Cela n'a découragé personne d'essayer plusieurs fois de relancer la série. Mais récemment, Studios USA a annoncé que Bryan Singer (X-Men, le film) et Tom Desanto allaient produire une nouvelle version pour 2002. Singer réalisera même le pilote.

MUTANTS : LA PROCHAINE VAGUE

On savait déjà que Marvel considérait la possibilité de transformer l'essai et de faire suivre la prochaine mini-série de Malicia par une série régulière. Mais Joe Quesada a annoncé qu'il n'excluait pas que, si les ventes étaient au rendez-vous, plusieurs des mini-séries mutantes prévues (Diablo, Archangel, Tornade, etc.) pourraient être, potentiellement, suivies par des mensuels sur les mêmes héros. Le budget des fans sera-t-il aussi extensible que Mister Fantastic ?

VIEUX MOTARD QUE JAMAIS

Le Ghost Rider/Motard Fantôme, qui reviendra dans la mini-série "Marvel Knights" en 6 épisodes cet été, sera Johnny Blaze, celui des 70's, et pas Dan Ketch, le plus récent.

Du côté de l'hexagone

Annonces, projets, bouleversements, ici aussi, le printemps sera chaud...

>> Chez Soleil, c'est l'intégrale des épisodes "classiques" du *Surfer d'Argent* (le volume 1 des années 60, par Stan Lee, John Buscema, Jack Kirby) en quatre tomes (sorties en juin, juillet, octobre, novembre), avec une nouvelle traduction, de nouvelles couleurs et un nouveau lettrage. Chaque album cartonné (mais au format comic-bbok) aura 150 pages. À noter des bonus rajoutés tels que les graphic novels par Stan Lee/Jack Kirby et Stan Lee/John Buscema et aussi les deux épisodes réalisés par Jean Mitton. En décembre, Soleil ressortira les épisodes du *Surfer* de Moebius, en grand format, également retraduits et recolorisés.

>> Les (décidément) indécourageables frères Dagos remettent ça ! Un communiqué nous apprend, en effet, la reprise du magazine des *Anges Gardiens*. Mais, cette fois-ci, il ne s'agira plus de diffusion en kiosque. Le collectif Artists Comics Book annonce que ce magazine français reprendra sa carrière mais en étant vendu, cette fois-ci, exclusivement via Internet ou par correspondance. Aucune date de sortie n'a été annoncée.

SENTINEL OF THE SPACEWAYS!
SILVER SURFER
BIG PREMIERE ISSUE
THE ORIGIN OF THE SILVER SURFER!
AN ALL-NEW BOOK-LENGTH MARVEL EPIC!

>> Marvel France reprendra la parution française de *Daredevil* sous la forme d'un bimestriel (logique, pour ne pas rattraper l'édition américaine et se retrouver à court de matériel) qui lui sera entièrement consacré. Les fans de *Ultimate Spider-Man* devront attendre le mois de mai... Quant aux *Ultimate X-Men*, on ne les verra pas en France avant le mois de juin, contrairement aux précédentes dates communiquées par l'éditeur.

Le dernier né de Wildstorm Comics

Non content d'avoir déjà plusieurs sous-branches, Wildstorm va lancer, d'ici quelques mois, un autre label, Raiden, qui comblera le fossé entre comics et manga. La série Ninja Boy lancera le tout.

Wildstorm s'apprête à lancer une nouvelle lignée de comics, "Raiden", influencé par le Japon et l'anime avec, nous promet-on, beaucoup d'action. Pour l'instant seul un des auteurs est connu : Ale Garza dessinera "Ninja Boy" (scénarisé par Allen Warren, un ami d'enfance), ce qui sera appelé à être le titre principal de la lignée (Garza et Warren travaillent ensemble, par ailleurs, sur une histoire pour *Gen Active*, la série Wildstorm). Comme pour prouver sa filiation avec certains concepts de Joe Madureira, c'est sur l'espace de messagerie Internet de ce dernier que Garza a révélé un peu ce que serait *Ninja Boy* (voir image ci-contre) : évidemment, beaucoup d'action typée "arts martiaux" mais surtout des techniques de dessins assez innovantes (en tout cas pour les comics américains), comme le fait de peindre certains décors sur celluloïd, à la manière des dessins animés. Un autre nom, celui-là non confirmé, circule : celui de Tommy Yune, qui s'occuperait des scénarios de différentes séries ou mini-séries "Raiden". La nouvelle lignée devrait être lancée aux USA en été 2001.

Etat des Transferts

Il n'y a pas que dans le foot que ça bouge...

>> **ARTHUR ADAMS** est apparemment très à l'aise en tant que dessinateur temporaire d'Authority. Tellement à l'aise qu'alors qu'il était plutôt dans le giron de Dark Horse ces dernières années, c'est bien avec Wildstorm qu'il vient de signer un contrat d'exclusivité. Outre Authority chez Wildstorm, on le retrouvera aussi chez ABC (Johnni Future). Hum... Et pourquoi pas Art Adams au sein de Cliffhanger ?

>> **KERON GRANT**, ex-dessinateur de la seconde mini-série Kaboom, avait disparu de la circulation depuis l'effondrement du label Awesome. Récupéré comme Ian Churchill, autre confrère d'Awesome, par Marvel, il devient le dessinateur attitré d'Iron Man à partir du #41 de l'édition US.

>> **BARRY WINDSOR-SMITH** est de retour chez Marvel. Le dessinateur des premiers Conan s'était éloigné de la firme depuis les années 80, après son mémorable "Weapon X". Il revient à travers plusieurs couvertures d'épisodes à venir des X-Men, Thor ou encore Wolverine. Et ce n'est que le commencement !

le Héros du Mois

Triathlon

par Antoine Maurel

HAUTS FAITS

Marvel Premiere #36-38
Apparition et origines du Three D-Man, héros des années 50 qui a un lien mystérieux avec le Triathlon actuel.

Avengers vol.3 #8
Triathlon rencontre les Vengeurs pour la première fois et les aide à lutter contre Magnum.

Avengers Vol.3 #26
Le Triune, l'organisation qui chapeaute Triathlon, s'attaque de manière accrue à la réputation des Vengeurs...

Avengers Vol.3 #27
... Ce qui mène le mois suivant à un tout nouveau rôle pour Triathlon.

Les fans les plus assidus des Vengeurs n'auront pas été sans remarquer, au cours des derniers mois, les multiples apparitions de ce parfait inconnu qu'est Triathlon. Né sous la plume de Kurt Busiek, notre guest-star préférée ne semble pas dépourvue d'ambiguïté, ne serait-ce qu'en vertu des souvenirs qu'il a pu éveiller chez les connaisseurs. Afin d'y voir un peu plus clair, replongeons-nous un peu dans la (courte) carrière d'un héros... très prometteur.

Grandeur et décadence... et grandeur

Ce jour-là, pourtant, tout avait bien commencé pour les Vengeurs, à tel point que le fidèle Jarvis s'était lâché et avait demandé [illegible] filleule adoptive à l'aéroport, qui arrivait du Costa Verde. Mais bon, les vieilles habitudes [illegible] l'occurrence Moses Magnum, tente de prendre la [illegible] plus célèbre des équipes de héros. Au beau milieu du combat surgit, à un moment opportun, un jeune black en justaucorps qui dit s'appeler Triathlon. Pourquoi un tel nom ? C'est simple, sa force, son agilité et sa [illegible] se sont trois fois supérieures à la moyenne (tiens, tiens, comme le 3-D Man, un vieux héros de Marvel qui a un costume similaire. Y aurait-il un lien ?). Cette brève apparition n'est pourtant pas très représentative du personnage que se révèle être Triathlon. À l'occasion du second round contre Magnum, il revient et nous en apprend un peu plus sur son passé. Il se nomme en réalité Delroy Garret Jr. et il était l'un des grands espoirs des États-Unis en athlétisme. Après une carrière sportive impressionnante au cours de sa scolarité, il intègre l'équipe olympique. Et là, imitant en cela un certain Ben J., du Canada, il se fait pincer pour dopage, au faîte de sa gloire, et passe [illegible] il entre alors dans une phase d'errance urbaine, refusant les quelques propositions d'emploi malhonnêtes qui s'offrent à [illegible] école de pensée qui ressemble à s'y méprendre à une bonne [illegible] lance de cette nouvelle "religion".

[illegible] derniers sont encore les héros universellement acclamés [illegible] se présente-t-il comme un allié potentiel, sans que nous nous posions davantage de questions. Lorsqu'il les recroise, la donne a quelque peu changé : la cote de popularité des [illegible] public leur reproche leur manque de repré- [illegible] membres et la Triune se charge d'allumer la mèche. Pour résumer, rappelons que nos [illegible] d'énergie de Lord Templar dans leurs locaux. Ils viennent enquêter en pleine cérémonie et, bien évidemment, le combat s'engage. Les Vengeurs en sortent victorieux... Mais il n'est que pour mieux se faire défaire sur le plan médiatique. En effet, le gourou de la secte les accuse de diffamation, parle de procès. Triathlon, lui, ne bronche pas. Alors, maintenant, il est bien plus délicat de dire de quel côté il se situe. Dans le fond, c'est certainement un bon garçon mais il semble qu'il ait été bien embrigadé. Heureusement, vous n'aurez plus trop à attendre pour savoir comment le considérer puisque les Vengeurs s'engagent, dès ce mois, dans une suite d'épisodes où Triathlon va prendre un rôle croissant.

ULTIMATE BENDIS

B.M.Bendis En 5 séries

Torso :
Dans la lignée des crimes mystérieux à la Dahlia Noir, une série très très dark.

Sam & Twitch :
Le comic-book qui lui permettra de mettre les pieds dans le mainstream sans renoncer à ses histoires policières.

Powers :
Seule série qu'il écrit encore en dehors de sa production Marvel. Là, les super-héros passent au commissariat.

Ultimate Spider-Man :
Sa rénovation de l'Araignée lui vaut une place de choix dans l'équipe rapprochée de Joe Quesada et amène une ribambelle de projets futurs.

Elektra :
Le premier de ses nouveaux projets consiste à relancer l'héroïne de Frank Miller, cet été, dans un nouveau titre Marvel Knights.

> Brian Michael Bendis

Les comics sont souvent divisés, un peu à la manière du cinéma, entre les séries de "genre" et les séries d'"auteurs". Aussi, si on avait annoncé, il y a quelques années, que le scénariste de Torso, enquête au ton glauque sur un corps démembré, s'occuperait de la renaissance de Spider-Man et s'imposerait chez un éditeur comme Marvel, on aurait pu craindre le contre-emploi. Mais Brian Michael Bendis a plus d'une corde à son arc et refuse de se laisser enfermer dans une catégorie. Un auteur décidément plein de surprises !

Comic Box : Quelles furent les conditions ou suggestions de Bill Jemas et Joe Quesada pour l'écriture d'Ultimate Spider-Man ?
Brian Michael Bendis : Bill avait accumulé une pile de notes sur le sujet depuis un certain temps, bien avant même qu'il connaisse mon nom. Après avoir lu ce que j'avais écrit, il m'a envoyé toute sa paperasse et m'a fait suffisamment confiance pour en tirer quelque chose. Ça a été un réel plaisir. Quant il a dit récemment que l'ensemble du scénario [d'Ultimate Spider-Man] était une de ses plus belles réussites, j'ai vraiment été content pour lui parce que je partage son point de vue.

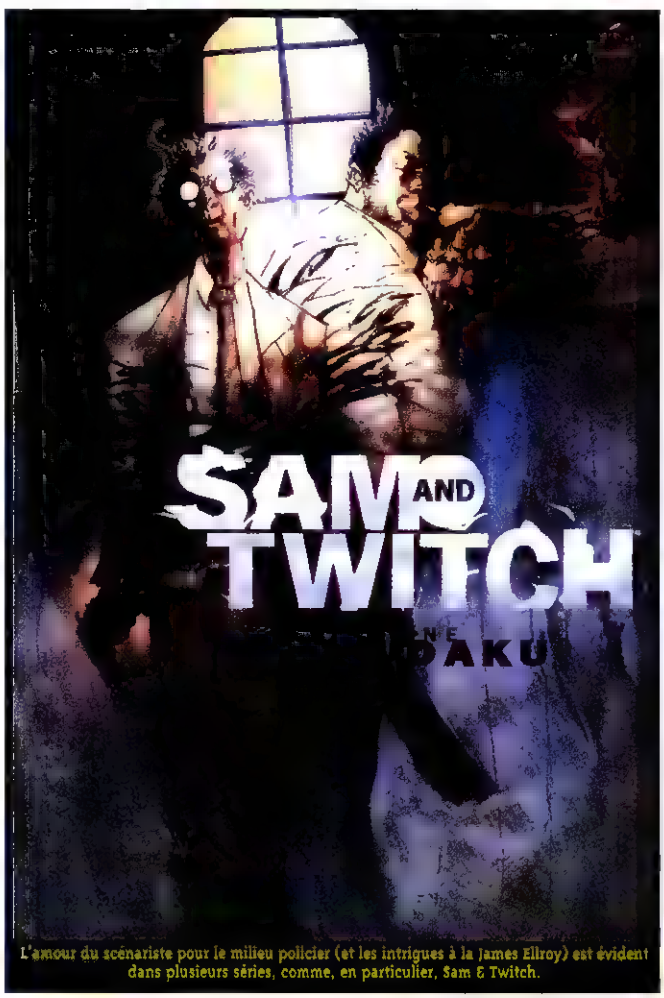
CB : Est-ce que les récentes tentatives pour relancer Spider-Man (Chapter One, par exemple) vous ont influencé pour ce projet ?
BMB : Je ne connaissais même pas leur existence jusqu'à un passé très récent, jusqu'à ce qu'on annonce que je ferais la série, en fait. Je crois que c'est pour cela que j'étais le type idéal pour écrire le scénario. Je n'y connaissais rien et j'ai volontairement évité de lire toutes les tentatives antérieures.

CB : Quelle était la chose, ou le personnage, de la mythologie Spider-Man que vous étiez content de mettre au panier ?
BMB : Pas grand-chose, en fait. Juste quelques trucs un peu datés. Je crois que le coup de génie de Stan & co. est que l'histoire et les thèmes en général se tiennent parfaitement et survivent à n'importe quelle réinterprétation, "à la Shakespeare" (en français dans le texte - ndlr).

CB : Dans Ultimate Spidey, le personnage d'Oncle Ben est, au début, celui qui est le plus surprenant et le mieux développé. N'avez-vous pas eu la tentation d'échanger les rôles entre May et lui puisqu'il était si intéressant ?
BMB : Jamais. J'ai lu ce type de spéculation sur le Web. Mais changer cet élément serait revenu à changer toute l'histoire de Spidey. On ne foutait pas l'histoire en l'air pour le plaisir de la foutre en l'air. On la "mettait à jour" pour un nouveau public. Comme dit l'expression : si ce n'est pas cassé, pas besoin de réparer. Et l'histoire de Spider-Man n'a pas besoin de réparations.

CB : Votre Oncle Ben a une "nouvelle attitude". Il est si réel qu'on dirait que vous l'avez sorti de votre propre histoire...
BMB : Non, il est simplement l'Oncle Ben que j'aurais aimé avoir. Pour ce personnage, je me suis inspiré de quelqu'un que je connais, comme pour tous les personnages que j'écris, mais il ne fait pas partie de ma famille.

CB : La ligne Ultimate était censée éliminer des années de continuité pour rendre les revues de nouveau lisibles et attractives. Vous n'avez pas peur qu'après 50 épisodes d'Ultimate Spider-man, les mêmes erreurs se reproduisent avec une toute nouvelle continuité ?
BMB : Si c'est le plus gros problème de ma vie, je l'assume avec grand plaisir. Je crois que nous devrions repartir de zéro tous les cinq épisodes et demi environ. Ainsi, on ne serait jamais ennuyé avec ce genre de problèmes (je plaisante, évidemment).

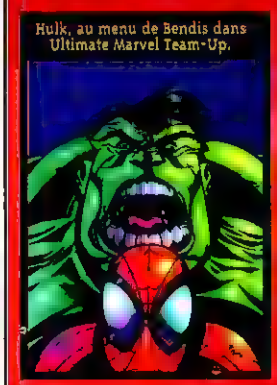


L'amour du scénariste pour le milieu policier (et les intrigues à la James Ellroy) est évident dans plusieurs séries, comme, en particulier, Sam & Twitch.

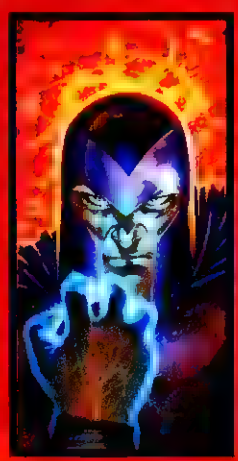
CB : À la fin, pensez-vous que la continuité Ultimate va remplacer celle pré-existante ?
BMB : Pour être honnête, je m'en fiche complètement. Dans mon esprit, et dans celui de Mark Millar [le scénariste d'Ultimate X-Men - ndlr] également, la ligne Ultimate est la vraie continuité. C'est impératif que nous pensions ainsi pour écrire correctement. Il n'y a pas d'autre alternative. On voit le monde d'Ultimate comme le véritable Univers Marvel. C'est pour cela que ça fonctionne si bien. Tout est dans la manière de voir les choses.

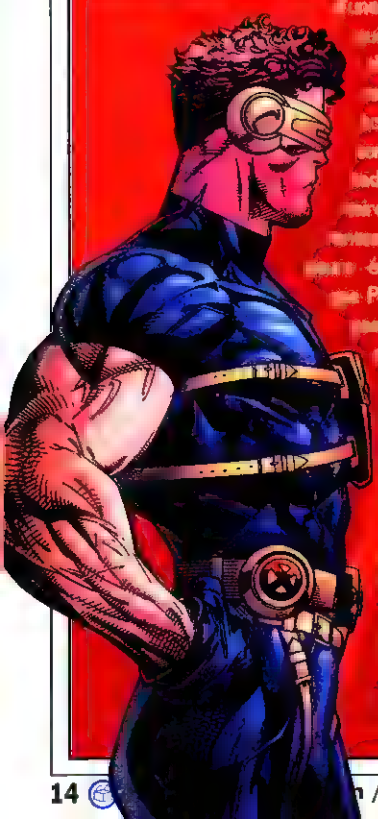
CB : Vous écrivez aussi Ultimate Team-Up. Dans ce titre, vous devrez introduire une version Ultimate d'un nouveau personnage à chaque numéro. Vous n'avez pas peur de vous répéter en termes de narration ?
BMB : Ah, reposez-moi la question dans 7 épisodes. Vous aurez d'ailleurs sûrement honte de me reposer la question (rires). Plus sérieusement, je me suis fait une réputation pour ce qui est de briser les conventions et les modèles d'écriture. Et j'ai développé ce titre avec ce problème-là bien en tête. Chaque épisode est taillé pour l'artiste qui m'accompagne. On ne peut pas écrire de la même façon pour [Mike] Allred ou pour Bill Sienkiewicz. En plus, le ton variera d'un épisode à l'autre : grande aventure, drame sombre, dérision, etc. Si vous reprenez les vieux Marvel Fanfare [série anthologique des années 80 - ndlr], vous verrez que je m'en inspire beaucoup pour cette série.

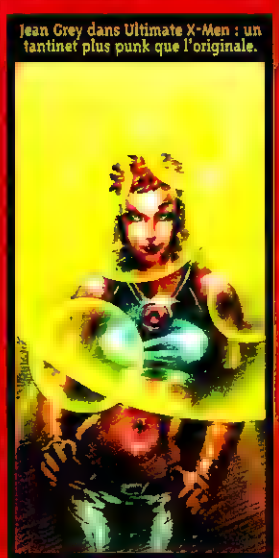
ULTIMATE : MODE D'EMPLOI



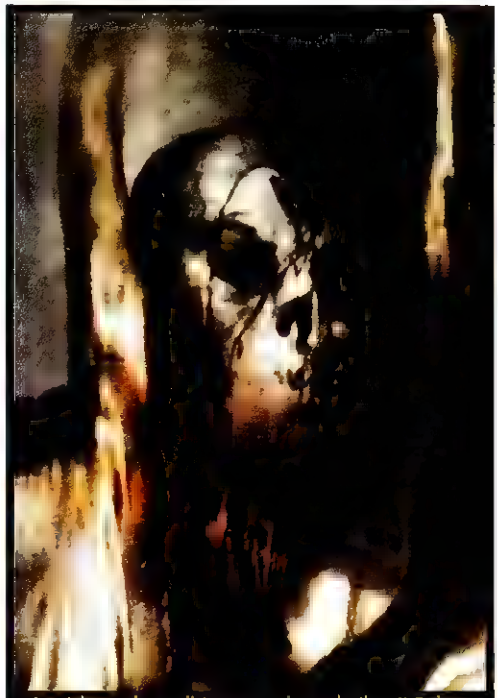
Hulk, au menu de Bendis dans Ultimate Marvel Team-Up.







Jean Grey dans Ultimate X-Men : un tantinet plus punk que l'originale.



Avant de prendre ses distances avec les productions McFarlane, Brian M. Bendis a juste eu le temps de lancer un autre mensuel consacré à Spawn, dans un ton différent. Ultimate Hellspawn ?

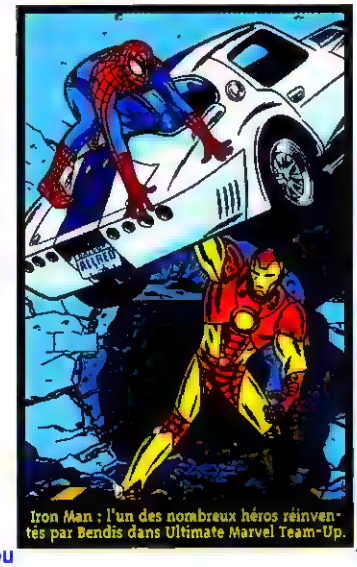
CB : En termes créatifs, n'est-ce pas un problème d'avoir 50 artistes différents à la suite pour ce titre ?

BMB : Non, au contraire. C'est la raison d'être principale de ce titre. Je ne vis que pour des challenges comme celui-ci. En plus, je meurs d'envie de travailler avec tous les artistes annoncés sur le titre, même pour un seul épisode. Matt Wagner ? Craig Russell ? Totleben ? Vous rigolez ?! Bill Sienkiewicz dessine son épisode à l'heure où nous parlons. Je n'aurais jamais pensé que ça m'arriverait un jour !

CB : Vous êtes aussi le nouveau scénariste de Daredevil #16 à 19. Comment avez-vous bossé avec votre pote David Mack sur ce projet ?

Powers, la brigade spéciale chargée de régler les histoires de meurtres liés aux super-héros, que Bendis publie chez Image.

BMB : Ce type, quelle purge ! Non, je plaisante encore. Un de mes buts dans la vie était de créer des projets de comics avec lui qui seraient le reflet de notre franche amitié. Ce bouquin est vraiment bien et j'en suis très fier pour plein de raisons. Je suis impatient de le voir sortir. Les gens oublient que DD #16 est le premier boulot que j'aie écrit pour Marvel.



Iron Man : l'un des nombreux héros réinventés par Bendis dans Ultimate Marvel Team-Up.

CB : Vous êtes supposé avoir un projet secret avec David Mack pour Marvel. Va-t-il participer à votre nouvelle série Elektra (cf. pages News) ou sera-ce autre chose ?

BMB : David est impliqué dans un projet Marvel super-secret et Quesada veille à ce que rien ne filtre à ce sujet. Si je vous en parle, il va se servir de moi comme d'un punching-ball... Une fois de plus. David n'est impliqué sur Elektra qu'au point d'avoir à m'écouter en parler encore et encore.

CB : Elektra fait partie de la mythologie Daredevil. Quel aspect de ce personnage préférez-vous ?

BMB : Eh bien, j'aime le fait qu'elle soit morte ! Je trouve cet aspect de sa biographie très intéressant. Tout le monde la plaint. Quelqu'un lui dit : "Et m..., je me suis fait tirer ma bagnole." Et elle répond : "Ah ouais, et bien moi, JE SUIS DÉJÀ MORTE UNE FOIS !!!" Je pense que c'était une blague de la part de Sam Kinison, mais c'est un aspect vraiment intéressant de l'histoire d'Elektra qui va être creusé.

CB : Il était également prévu que vous écriviez Ultimate X-Men. Pourquoi ne pas l'avoir fait, finalement ?

BMB : Je n'étais tout simplement pas la personne qualifiée pour ce travail. Vous avez besoin d'un auteur expérimenté pour ce genre de comics à ce niveau du jeu. J'avais atterri sur Ultimate X-Men seulement quelques semaines avant que Mark [Millar] n'arrive. C'était une offre flatteuse et également un défi de taille mais, après m'y être essayé, j'ai réalisé que je n'étais pas fait pour ce job. Je n'arrivais pas à me concentrer dessus. Mark n'a pas raté son coup. Il savait exactement quoi faire avec cette série.

CB : Vous formiez avec Ashley Wood une équipe créative intéressante. Aimeriez-vous retravailler avec lui sur un autre projet, peut-être pour Marvel ?

BMB : Je retravaillerais avec Ashley dans la seconde si nos emplois du temps nous le permettaient. C'est un type super.

CB : Sam et Twitch, Powers et même Torso, entre autres, sont des polars. Qu'est-ce qui vous attire dans ce genre d'histoires ? Le côté sombre de l'âme humaine ?

BMB : Eh bien, j'aime autant écrire que lire des polars. Ils représentent une évasion hors de la réalité. L'histoire se déroule dans un univers très similaire au nôtre. Et les gens aimeraient croire que s'ils vivaient dans un monde tel que celui décrit dans les polars, ils seraient des durs à cuire et des flics perspicaces. La plupart des gens ne sont pas comme ça, bien sûr ; ce sont des nuls. C'est cela qui les attire dans ces histoires noires : changer de peau, ne plus être un nul toute leur vie.

CB : Qu'aimez-vous dans le style art déco qui imprègne toutes vos séries en creator-owned ?

BMB : Rien. Mais qu'est-ce que j'y peux ? C'est ce que je fais, point. Je ne vois pas cette série illustrée autrement. Le style de Mike Avon Oeming colle parfaitement. C'est le seul style de dessins qui convienne. Il est vraiment fort. Il me motive et je suis fou de ses illustrations.

CB : Dans Powers, polar et super-héros cohabitent. Cela est-il le reflet de votre côté schizo ?

BMB : Tout ce que je fais EST le reflet de mon côté schizo.

CB : Pourquoi avoir mis le thème de Wonder Woman en page d'accueil de votre site Internet ?

BMB : Ça vous a amusée, pas vrai ?

CB : Vous êtes réputé être drôle. Quelle est l'histoire la plus drôle que vous ayez jamais écrite ou lue dans l'industrie des comics ces derniers temps ?

BMB : Quelqu'un m'a dit, il y a quelques mois de ça, que Marvel allait mettre la clé sous la porte..

[Propos recueillis par Lise Benkemoun]

Écrite après sa saga sur le mensuel Daredevil (pas encore parue aux USA), la mini-série Daredevil Ninja a été l'occasion pour Brian M. Bendis de tirer parti du caractère athlétique de DD, partageant là, sur le scénario, une certaine optique commune avec la fameuse période de Frank Miller sur le personnage.

Un des designs préliminaires du Wolverine version Ultimate, par Salvador Larroca.

LE HEROS OUBLIE [Powerbolt]

Tous les super-héros ne paraissent pas forcément aux USA. Powerbolt (alias Powerman sous son nom original) fut publié... au Nigeria, en 1975. Ce Superman africain en slip léopard profitait de deux signatures devenues célèbres depuis : Dave Gibbons et Brian Bolland.

Il y avait déjà un Powerman (Luke Cage) qui paraissait aux USA chez Marvel depuis quelques années quand un éditeur africain se décida, en 1975, à sortir un personnage du même nom. Mais il semble qu'il n'y avait aucune volonté de pomper le héros de Marvel. Non, l'inspiration venait visiblement de Superman (avec un petit grain de Shazam, pour les références à l'éclair). Ce Powerman, en quelque sorte la version noire du héros de DC, en avait en tout cas toute l'attitude naïve et bien pensante, ainsi que les postures typiques quand il volait, la cape au vent. Ce qui définissait le mieux ce héros, c'était sans doute le petit pavé de texte qu'on trouvait au début de chaque épisode : "Powerman est un héros africain qui a une force terrible et des pouvoirs surhumains. Rien ne peut le blesser sauf la morsure d'un serpent. La foudre l'a frappé quand il était petit et lui a donné ses pouvoirs. L'éclair le prévient en cas de danger." Vêtu d'un collant mauve et d'un slip orange à pois, le héros noir, au perpétuel sourire d'émail, avait une sacrée touche. Le terrain d'action de Powerman (qui était apparemment super-héros à plein temps et ne semblait pas avoir d'identité civile) se limitait à l'Afrique (et principalement à sa ville fictive, Main City, soit "ville principale", ce qui sonne assez comme Metro-polis), avec des menaces telles qu'empêcher des enfants perdus de se faire manger par les crocodiles, ce qui n'empêchait pas un occasionnel robot, ou un dinosaure, de venir semer le désordre à l'occasion. Ses pouvoirs étaient les suivants : la capacité de voler, la force et aussi l'indestructibilité (au cours d'une aventure, il s'enfuit du QG du méchant en passant par le cœur d'un volcan). Apparemment, l'indestructibilité s'appliquait également à son uniforme puisque, dans le même passage, alors qu'il traverse la lave, il a caché deux enfants dans sa cape. Une fois dehors, ni les enfants ni le costume n'ont souffert ! La narration de ses aventures se distinguait par une initiative notable : chaque case était numérotée de manière à ce que le lecteur sache dans quel ordre les lire. Un tantinet benêt, Powerman sortait chaque soir pour faire régner la justice en se laissant guider par les ordres que lui donnait "l'éclair". A priori, dans l'idée du héros, dès qu'il y avait un orage quelque part, c'est qu'un crime s'y préparait ! Et, d'ailleurs, son ennemi juré était le Docteur Crime (quand on s'appelle comme ça, on n'a sans doute pas d'autre choix que de devenir criminel), un chauve barbu avec des lunettes à grosses montures qui lui donnaient un air très "disco". Tandis que Powerman était basé sur une sorte de pouvoir mystique, le Docteur Crime était, quant à lui, spécialisé dans la robotique. Le comic-book étant orienté vers une audience noire, les personnages blancs étaient inexistants de l'univers de Powerman. Un héros noir, pour des lecteurs noirs... mais pas dessiné par des Noirs : la série (bimensuelle), publiée dans un mode d'impression en seulement deux couleurs, avait été confiée aux soins de deux jeunes dessinateurs anglais débutants : Dave Gibbons et Brian Bolland. Plus de 25 ans plus tard, les deux illustrateurs ont fait leur bonhomme de chemin. D'abord en Angleterre, à travers des magazines comme *2000 A.D.* mais, surtout, en ce qui nous intéresse, Outre-Atlantique, dans les années 80, en particulier à travers des projets liés à Alan Moore (*Batman : the Killing Joke* pour Bolland et *Watchmen* pour Gibbons). Une fois les deux artistes devenus célèbres en Amérique, Powerman ne tarda pas à y être imprimé (en 1988). Pour éviter toute confusion avec le héros de Marvel, on le rebaptisa Powerbolt et les épisodes de Gibbons et Bolland firent l'objet d'une réimpression en quatre numéros dans *Power Comics*, chez Eclipse.

On ne reverra sans doute pas Powerbolt/Powerman de sitôt, vu que ses droits sont éparpillés entre l'Afrique et les États-Unis. Et sa résurgence pourrait aussi poser quelques problèmes d'ordre médiatique. En effet, la série a fait l'objet d'accusations de racisme. D'une part parce que certains s'offusquaient de ne pas voir de Blancs dans les histoires et, à l'inverse, parce que d'autres disaient que l'attitude caricaturale du héros tournait en dérision les Noirs. Adieu, donc, Powerbolt. La mode des slips en peau de léopard semble bel et bien passée...

[Xavier Fournier]

la Boutique COMIC BOX

Le Club des Abonnés (et des autres...)

Tous les prix sont valables en France Métropolitaine (+ Corse) DOM-TOM-ETRANGER : nous consulter DÉLAIS DE LIVRAISON : 4 À 8 SEMAINES - Dans la limite des stocks disponibles.
CETTE PAGE ANNULE ET REMPLACE LES PRIX DU MOIS PRÉCÉDENT.

STATUES DARK PHOENIX-INVISIBLE WOMAN

Le symbole du Mal absolu est devenu une splendide statue sculptée par Randy Bowen. Également disponible, la femme invisible, pilier des Fantastiques.

A PARTIR DE 1619 frs pièce+port

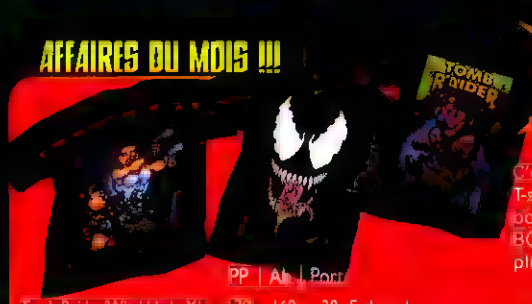
	PP	Ab.	Port
Dark Phœnix Statue	1630	1619	60
Invisible Woman	1799	1789	50

Figurines SPIDER-MAN

A PARTIR DE 269 frs pièce+port

	PP	Ab.	Port
Spider-Man (+1 comic-book "Amazing Spider-Man #301) +Venom (+1 comic-book "Venom #6")	279	269	50
Spider-Man Black (+1 comic-book "Amazing Spider-Man #252) + Man-Spider (+1 comic-book "Amazing Spider-Man #439")	279	269	50

AFFAIRES DU MOIS !!!



A PARTIR DE 159 frs pièce+port

C'est le mois des T-shirts dans la boutique COMIC BOX ! N'hésitez plus

	PP	Ab.	Port		PP	Ab.	Port
Tomb Raider/Witchblade XL	179	169	20	Fatboy L	179	169	20
Tomb Raider/Gold Logo XL	179	169	20	Iron-Man XXL	169	159	20
Venom Face XL	179	169	20				

BUFFY			
Figurine Buffy	119	109	30
Angel, Master, Willow (l'une)	99	89	30
Statue Buffy	990	979	40

MINI BUSTES			
Œil de Faucon (Bowen)	449	429	40
Vision (Bowen)	399	389	40
Witchblade mini-buste	829	799	40

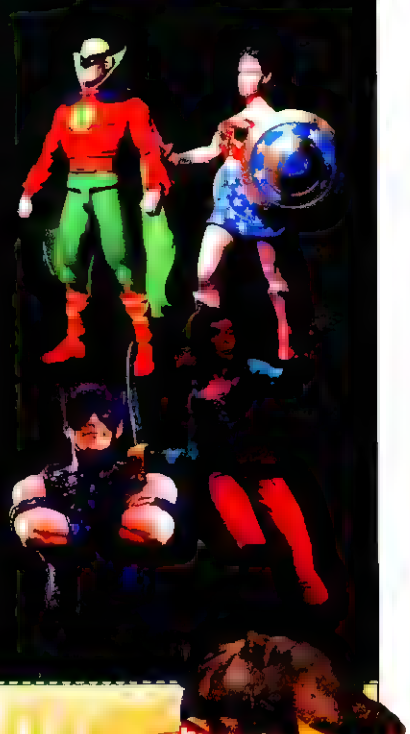
DIVERS			
Scott Evil	119	109	30
Carnaby St. Austin	119	109	30
LD. Azur PREVIEWS EXCLU	50	50	30
Spawn 17: Malebolgia	129	119	30
Spawn 17 : Clown	129	119	30
Spawn 17 : Tiffany	129	119	30
Spawn 17 : Al Simmons	129	119	30
Statue Flash of 2 worlds	1650	1629	60
Crimson : Joe, Lisseth,Scarlett (au ch.)	99	89	30
The Tenth : Adrenalynn/Lastic	119	109	40
Tellos Serra Statue	549	539	40
DarkChylde ou Penmance	99	89	30
Captain America Golden Age stat.	1549	1539	50

MOVIE MANIACS			
Mike Myers d'Halloween 18"	399	389	40
Edward aux mains d'Argent +Blair Monster (the Thing)	259	249	50
The Fly+Snaft	259	249	50
Snake Plissken+N.Spider (The Thing)	259	249	50
Ash (Evil Dead)	139	129	30
Psycho (Norman Bates)	119	109	30
Chucky	119	109	30

FIGURINES DC			
Golden Age Green Lantern	189	179	30
Golden Age Wonder Woman	179	169	30
Dr Fate	179	169	30
The Spectre	179	169	30
Impulse	179	169	30

EDITIONS SPÉCIALES COMIC BOX			
Awesome ES (Metal cover)	35	35	10
Avalon ES (Metal cover)	35	35	10
Vampirella ES (Metal cover)	35	35	10
Azrael/Ash ES (Gold Cover)	44	44	10
Witchblade ES (Metal Cover)	35	35	10

FIGURINES WARLANDS 7"			
Elleana	199	189	40
Malagen	199	189	40
Shrogran	199	189	40



Bon de commande À découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville ..... Tel. ..... E-mail : .....

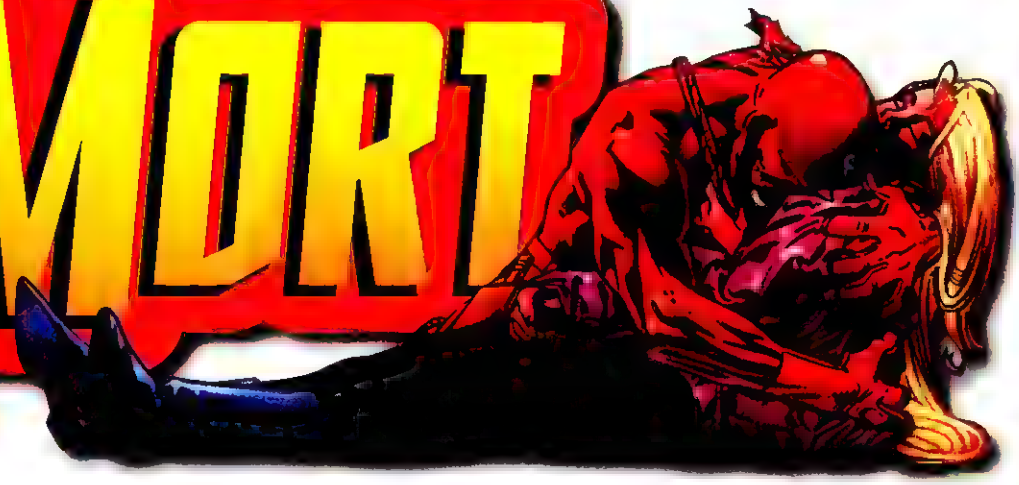
Référence	Quantité	Prix unitaire	Frais de Port	Prix Total

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,** 129 bis rue de Tolbiac 75013 Paris par : Chèque bancaire ou postal

TOTAL ..... F

JE SUIS MORT

[MAIS JE ME SOIGNE]



Ces derniers mois, les héros sont tombés comme des mouches lors d'épisodes qui ont fait l'objet d'autant de publicité que, quelques mois plus tard, ceux qui ont vu... leur retour. Car la "vraie" mort dans les comics se fait de plus en plus rare. Le lecteur est pris entre le soulagement de voir qu'on ne lui a pas vraiment "bousillé" son héros préféré et la déception d'avoir été un peu pris pour un idiot au moment de la fausse mort...

En l'espace de quelques mois, les lecteurs de comics auront eu droit à leur lot de "deuils" : une mort à la fin du *Authority* (version française) de ce mois, Angela tuée dans *Spawn #100*... Et puis il y a Cyclope (*X-Men*) qui a été absorbé tout cru par Apocalypse, Jolt (*Thunderbolts*) s'est fait tirer dessus comme un lapin et l'avion de Mary-Jane (*Spider-Man*) a explosé en plein vol... Cyclope ou Mary Jane morts, vous y croyez, vous ? Les morts se ramassent à la pelle dans les pages des comics actuels mais le problème, c'est qu'à force de décès et de résurrections, plus personne n'y croit. Il faut dire que, ces dernières années, les scénaristes n'y sont pas allés de main morte, avec la mort de la vieille tante May de Peter Parker (dans *Spider-Man*), revenue miraculeusement d'entre les morts plusieurs mois plus tard. Wolverine n'a pas fait mieux, puisqu'il a été "tué" dans la mini-série *Astonishing X-Men*... pour se porter mieux quelques semaines plus tard, remplacé par un imposteur (extraterrestre celui-là), destiné à mourir à sa place. La moitié des personnages "morts" dans la version française sont déjà revenus, bien portants, dans la version américaine et il faudrait voir à ne plus prendre les lecteurs pour ce qu'ils ne sont pas : les morts claironnées à grands coups d'annonces, plus personne (ou presque) n'y croit. Au point que, début 2001, Joe Quesada, l'éditeur-en-chef de Marvel, a été obligé de préciser qu'un membre des X-Men, mort dans l'épisode de janvier, était parti pour de bon, qu'il ne reviendrait pas. Marvel est désormais obligé de "garantir" ses morts...

Cyclope, parti en fumée le mois dernier. Comme si Marvel allait se priver d'un de ses persos les plus connus...

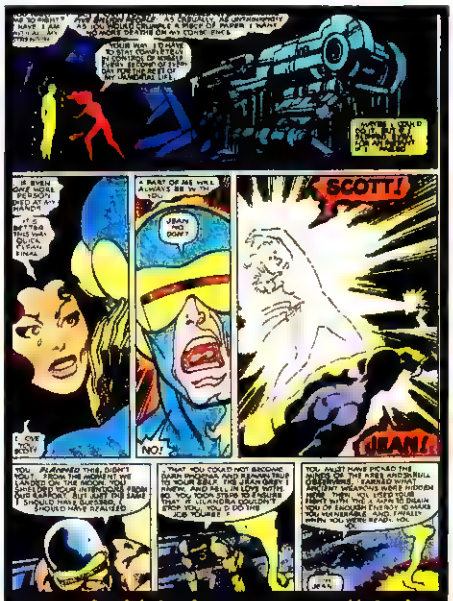
MORTS EN FEUILLETON

Dès les années 40, la fausse mort d'un personnage (principalement des vilains) à la fin de l'épisode s'est imposé comme une sorte d'exercice de style, en particulier sur les titres Marvel/Timely de l'époque : chaque rencontre entre Captain America et le Crâne Rouge se soldait par la mort dudit Crâne, victime au choix de son propre pistolet, d'une avalanche ou encore d'une chute d'avion. Dès son apparition suivante, le Crâne Rouge prenait grand soin d'expliquer à Captain America par quel miracle il avait échappé à la mort et cela formait une sorte de jeu entre les scénaristes et les lecteurs.

Là où ça se complique, c'est avec l'invention de la "vraie mort", c'est-à-dire le fait de se débarrasser d'un personnage ayant des mois, voire des années de continuité derrière lui (à ne pas confondre avec des personnages "jetables" comme l'Oncle Ben de Spider-Man ou les parents de Batman, tués dès leur première apparition). Le premier gros coup du genre étant la disparition de Bucky, révélée dans *Avengers vol.1 #4*. Alors qu'il y aurait des dizaines de manières de ramener Bucky bien vivant, la "permanence" de sa mort s'explique par l'importance qu'elle a sur Captain America. Impossible de ramener Bucky sans toucher à la mentalité du Captain et c'est pour cela qu'une véritable chape de plomb repose sur la tombe du jeune compagnon de Cap. La complication réelle vient des morts qui, censées être vraies sur le coup, ont commencé à trouver des résolutions "logiques" des années plus tard. En l'occurrence, dès les années 60, les diverses séries des *X-Men* auront été riches en rebondissements de ce genre, à commencer par la "mort" du Professeur X dans *X-Men vol.1 #42*. À l'époque, cette mort était censée être "vraie" dans l'esprit du scénariste Roy Thomas, qui voulait émanciper les X-Men en les débarrassant du poids d'un mentor un peu trop omniprésent. Mais, quelques années plus tard, avec la popularité faiblissante de la série, on ramena le groupe vers ses bases, c'est-à-dire qu'il fallut ressortir ce cher Xavier de la naphtaline. Problème : on l'avait vu bel et bien mort dans les bras de ses étudiants. Roy Thomas instaura alors la "tradition" de l'imposteur venu mourir à la place du vrai héros : un mutant capable de changer de forme, Mimeto, avait proposé, quelques années auparavant, d'épauler le vrai Prof X en le remplaçant. Bingo ! Le vrai Charles Xavier se pointe alors beau comme un sou neuf sur le perron de son école, expliquant que s'il a laissé ses étudiants croire à sa mort, c'était pour le bien de tout le monde. Par la suite, les X-Men allaient encore être le théâtre de plusieurs opérations de ce genre.

La plus célèbre étant la "Mort de Phénix", dans *Uncanny X-Men #137*. Le tour de force, c'est que cet épisode reste, aujourd'hui encore, "traumatique" pour une bonne partie des fans de longue date : là aussi, au début, Phénix/Jean Grey était cen-

sée être morte pour de bon. C'est l'éditeur Jim Shooter qui avait imposé cette situation à l'équipe créative de *Uncanny X-Men*. Lors de cette mort "imposée" à Chris Claremont et John Byrne, il semble bien qu'il y avait peu d'espoir dans la tête de qui que ce soit chez Marvel de revoir un jour Jean Grey vivante. Jusqu'en 1985, où l'astuce fut trouvée (la petite histoire veut que ce serait Kurt Busiek, alors jeune employé débutant chez Marvel, qui en aurait eu l'idée) d'expliquer que Phénix et Jean Grey avaient toujours été deux entités différentes. Le "truc" était satisfaisant non seulement sur le plan éditorial (permettant de contourner l'interdit de Jim Shooter) mais aussi pour ce qui est de l'explication qui, à défaut d'être parfaite, avait l'avantage de régler une situation qui durait depuis 5 ans. A défaut d'avoir été permanente, la mort de "Jean Grey" aura au moins duré un moment (même si, ironiquement, en dissociant la Phénix Force de Jean Grey, elle aura causé plus tard DEUX résurrections). Rien à voir, donc, avec la mort en carton-pâte de Wolverine il y a quelques mois dans *Astonishing X-Men*. Le plus beau coup de bluff en la matière, c'est la dépêche que DC envoya en 1992 à toutes les agences de presse majeures : l'éditeur y annonçait de manière laconique la mort de son héros principal dans *Superman vol.2 #75*. Tombées dans le panneau, les rédactions du monde entier, non sensibilisées aux artifices habituels des comic-books, qui ont vraiment cru à la fin de parution d'un personnage mythique et lui ont donné la même importance qu'un dernier album de *Tintin* qui aurait vu la mort du héros. Il faut dire que DC s'était déjà essayé à la technique quelques années plus tôt, en publiant un faux certificat de décès dans *Swamp Thing #56*, dans lequel le héros était censé être mort...



La mort de Phénix n'en est pas une. L'épisode reste cependant un classique.

SINCEREMENT MORTS

Il y a des cas qui sont largement plus difficiles à classer comme de vraies fausses morts (vous me suivez ?) dans la mesure où il s'agissait bel et bien, au moment de la parution de l'épisode initial, dans la tête de l'auteur ou de l'éditeur, de tuer pour de bon le personnage (comme pour Phénix, déjà évoquée). Comme la mort (sincère à l'époque) de Wonder Man dans *Avengers vol. 1 #9*, à qui il aura fallu des années avant de revenir parce que, finalement, ce n'était pas la mort mais une sorte de coma ionique qui l'avait frappé (et, champion de la réincarnation, le même Wonder Man allait être déclaré à nouveau mort dans *Forceworks #1*, avant de revenir une nouvelle fois). Par contre, dans quelle catégorie placer la mort de Tony Stark, le Iron Man "adulte", dans les pages d'*Avengers*, remplacé par un jeune Tony alternatif puis ramené un an et demi plus tard dans des circonstances toujours mystérieuses ?

Dans un bon paquet des "décès", on notera donc qu'au moment de la mort, le scénariste est de bonne foi et que c'est, quelques mois ou quelques années plus tard, l'élégance du retour qui pose problème. Dans *Amazing Spider-Man #400*, il ne fait pas l'ombre d'un doute que l'intention était vraiment de se débarrasser de Tante May, à travers une histoire d'ailleurs assez touchante. Ce qui a fait que cette mort devienne un véritable sujet de plaisanterie, c'est la maladresse des circonstances de son "retour", contrastant presque de manière vulgaire avec l'émotion provoquée par son trépas. Le cas de la mort et du retour subséquent d'Elektra, dans les pages de *Daredevil*, a été, au contraire, assez bien perçu par les fans. A commencer par le fait qu'Elektra est bel et bien morte dans *Daredevil #181*, pour pourtant revenir quelques mois plus tard, vraiment ressuscitée par la Main, organisation assassine ennemie de DD, au terme d'un procédé occulte. Chez DC, un personnage a connu une expérience similaire : Hal Jordan, le Green Lantern du Silver Age, est mort après être devenu fou mais est revenu sur Terre sous la forme du nouveau Spectre. Mais là, la tentative est encore un peu neuve (la nouvelle série *Spectre* a seulement 3 épisodes aux USA) et l'on ignore encore si les lecteurs de DC ont accepté la manœuvre... En fait, il y a bien sûr des cas où les morts claironnées comme telles le sont resté, suivant l'exemple de Bucky. Gwen Stacy (bien que clonée par la suite), ex petite amie de Spidey, Epervier (membre indien des "Nouveaux" X-Men), Captain Marvel (le héros Kree père du Captain Marvel actuel) ou encore le Flash du Silver Age (Barry Allen) sont de ceux-là. Bien sûr, ça n'empêche pas qu'une occasionnelle version alternative de Bucky ou de Captain Marvel senior vienne fureter dans le "vrai" univers Marvel. Mais bon, globalement, ces morts comptent et l'épisode dans lequel elles se déroulent ne saurait être remis en question (à moins de déclencher la rage d'une légion de fans). Dans la mesure où il a été prouvé que même la plupart des "morts sincères" ont donné lieu à des retours des années plus tard... Comme Sharon Carter, petite amie de Captain America, vue en train de mourir brûlée dans les années 70 (qui est revenue dans les années 90 en expliquant que, pendant tout ce temps, elle était en mission "undercover"), ou encore le Bouffon Vert, ennemi de Spider-Man, censé être lui aussi mort pour de bon depuis le début des années 70 (et qui revint en disant qu'il avait passé l'intervalle en Europe). Autant de morts permanentes qui n'en furent pas et qui font qu'aujourd'hui encore on est tenté de dire qu'il n'y a plus de vrais morts mais seulement des morts en sursis.

Dans l'humoristique *Atomics* #7 de Mike Allred, une légende résume assez bien la situation : "Devinez qui va mourir... Et surtout pour combien de temps". Votre personnage préféré est mort ? Revenez d'ici quelques mois et vous ne devriez pas être déçus...

[Xavier Fournier]

Angela, mercenaire angélique, a des amis hauts placés : la ramener ne serait pas compliqué...

COMMENT LES SAUVER ?

Juste pour le fun, essayons d'imaginer de quelle manière les morts les plus "permanents" des comics pourraient revenir. Certaines solutions vous paraîtront absurdes mais d'autres se rapprochent beaucoup de ce que pourraient tenter les éditeurs.

KAREN PAGE, PETITE AMIE DE DAREDEVIL

Morte dans : Daredevil vol.2 #5

Problème : Karen a été poignardée par le Tireur.

Solution 1 : La Main, désirant se venger de Daredevil, ramène Karen à la vie de la même manière qu'elle avait provoqué le retour d'Elektra.

Solution 2 : Son assassin, le Tireur, était aux ordres de Mysterio. Du coup, rien ne nous empêche de penser que la mort de Karen n'étant en fait qu'une illusion de plus et que Karen attend quelque part qu'on vienne la délivrer.

FLASH II (BARRY ALLEN)

Mort dans : Crisis on Infinite Earths #8

Problème : Flash a été désintégré pour avoir couru trop vite, absorbé dans la Speed Force (énergie propulsant tous les super-coureurs de DC).

Solution 1 : Comme plusieurs "rapides" de DC, Barry Allen finit par s'extirper de la Speed Force à un moment crucial.

Solution 2 : La scène de la mort de Flash n'était pas celle du Barry Allen actuel mais d'un alter-ego venu du futur. Le vrai Barry goûte quelque part à une retraite tranquille, en attendant un jour de reprendre son rôle.

BUCKY, PARTENAIRE DE CAPTAIN AMERICA

Mort dans : Avengers vol.1 #4

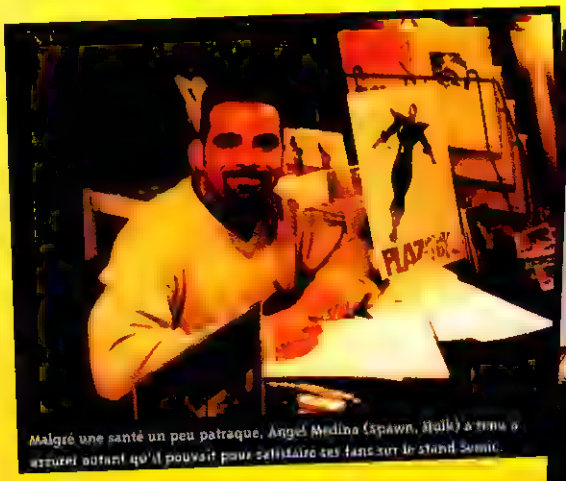
Problème : Était sur le dos d'un missile qui a explosé à la fin de la seconde guerre mondiale.

Solution 1 : De la même manière que Captain America a été éjecté du missile censé avoir tué Bucky, le garçon a été projeté d'un autre côté, dans l'Atlantique, peut-être recueilli par des Atlantéens.

Solution 2 : Après l'explosion, le bio-généticien Arnim Zola (ennemi de Captain America) recueille le corps du jeune garçon et le réanime, grâce à ses expériences, sous la forme de sa création Deathlok. Amnésique, Bucky, immortel sous cette forme, ne retrouve la mémoire que de nos jours et reprend son poste auprès de Captain America.

Angoulême 2001

Le Festival des Miracles, vous connaissez ? Pour nous, ça s'est passé à Angoulême en janvier dernier ! Bien que nous l'ayons prévenu à le dernière minute, le Tom Cruise des comics, alias David Mack, le scénariste/peintre de *Kabuki* et de *Daredevil*, sautait sur l'occasion de venir en France avec sa charmante fiancée, Anh. Comme par magie, Richard Isanove, le coloriste de *Daredevil* et *Ultimate X-Men*, décrochait son téléphone à quelques jours d'intervalle pour nous demander s'il pouvait venir avec nous. Une fois arrivé à Angoulême, et jamais 2 sans 3, Karl Alstaetter, dessinateur chez Hyperwerks, nous dit : "*Je ne sais pas où aller. Ça vous dérange si je signe chez vous ?*" Tu parles ! Trois invités d'un coup ! Pour nous, c'était le rêve. Chez Marvel France, outre Kia Asamiya (*Dark Angel*), on avait convié le dessinateur John McCréa, qui venait de publier le tout premier numéro de *Hulk Smash*, son premier opus chez Marvel US. L'Anglais n'aura pas manqué à sa réputation de sacré fêtard mais sera resté sérieux quand il s'agissait de dédicacer pour ses fans. Du côté de Semic, c'est Angel Medina (nouveau dessinateur de *Spawn*) qui oeuvrait, malgré les petites soucis que lui causaient le décalage horaire et une santé capricieuse. Lui aussi aura assuré autant qu'il pouvait, sans se départir de son sourire. À ses côtés, son agent, Sam, qui se trouve aussi être l'agent d'Alex Ross (voire parfois son modèle). Le dernier dimanche, par contre, coup de théâtre : sur les deux seules voitures "cassées" à Angoulême pendant le festival, devinez sur qui c'est tombé ? Sur une de nos CBmobiles ! Et pas n'importe laquelle ! Celle où il y avait les affaires de David Mack ! Adieu CD, T-Shirts collectors, pantalons disparus aux mains des malfrats. Mais surtout tous les prochains scénarios que David avait écrits dans l'avion avaient eux aussi été subtilisés, au grand désespoir de notre invité. Mines d'enterrement à travers toute l'équipe. La rentrée sur Paris fut morose... Jusqu'au moment de l'incroyable nouvelle : un habitant d'Angoulême, prénommé Michaël, avait retrouvé une bonne partie des affaires volées et surtout les manuscrits de David ! Ouf ! Alors là, vraiment, ce fut la fête, l'explosion de joie ! Comme quoi, les miracles, ça n'arrive pas que dans les comics !



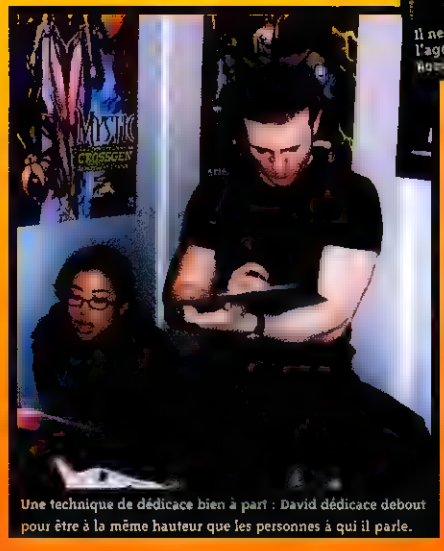
Malgré une santé un peu patraque, Angel Medina (Spawn, Hulk) a tenu à assurer autant qu'il pouvait pour satisfaire ses fans sur le stand Semic.

David Mack et Richard Isanove : le scénariste des Daredevil récents + son coloriste = une doublette de choc !

Karl Alstaetter était un invité surprise pour tout le monde (même pour nous) sur le stand Comic Box.

Il ne vous rappelle rien ? Quand il n'est pas l'agent d'artistes, Sam sert de modèle à Alex Ross pour peindre Captain Marvel (Shazam).

John McCrea (Hunny Sparks, Authority), invité de Marvel France : "les matins c'est dur !"



Une technique de dédicace bien à part : David dédicace debout pour être à la même hauteur que les personnes à qui il parle.

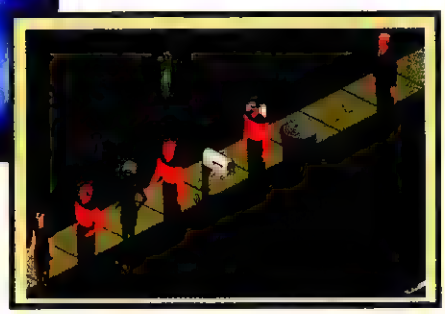
Le commando Comic Box au grand complet. Il ne manque plus que les maillots numérotés et le ballon au milieu !

HIP FLASK copyright © 2000 Active Images • www.hipflask.com

Les Sims

Apprivoisez votre famille de super-héros !

Vous connaissiez Sim City ? Ce jeu et ses dérivés (Sim Tower, Sim Ant...) ont fait le tour du monde avec un concept simple et efficace : simuler la vie réelle dans son ordinateur. Loin d'avoir épuisé le filon, les créateurs du jeu ont récemment sorti The Sims, dans lequel vous devez "gérer" une famille au quotidien. Mais ce qui fait le charme de ce jeu, ce n'est pas son fond, mais bien sa forme, car vous ne vous doutiez certainement pas qu'il était si facile de faire entrer chez vous Superman ou Spider-Man. Cliquez-ici.



Will Wright est un simulateur. L'inventeur des jeux Sims a fait de millions de joueurs des dieux virtuels. Avec Sim City (le premier de la saga), on était "maire" d'une ville virtuelle. Avec The Sims, on doit gérer une famille complète, voire un groupe d'individus différents. Chaque Sim est différent de l'autre. Il y a des hommes, des femmes, des enfants, des gentils, des grognons, etc. Ils sont définis selon 5 critères : la propreté (on trouve parfois des Sims sales !), la sociabilité (ermite ou gourou...), le dynamisme (animal lymphatique ou bien pile volta), le sens de la fête et le caractère. Même le signe astrologique du Sim pourra influer sur son comportement (ah, les soirs de pleine lune...) !

En tant que "Créateur" des Sims, vous devez tout faire pour satisfaire leurs besoins matériels et rituels : canapé, DVD, frigo ou chien, tout peut être exigé par votre Sim qui n'a pas la reconnaissance facile, il faut bien le dire. Il manifeste ses envies sur l'écran par des barres de niveaux. Le vert signifie que votre Sim n'a besoin de rien, qu'il est content de sa misérable existence virtuelle. Le rouge implique que vous feriez bien de vous dépêcher de satisfaire ses besoins. Et, pour mettre un peu de piquant là-dedans, vous devez faire plaisir à vos Sims sans entraîner de conflits entre eux, des jalousies terribles.

Le plus intéressant dans le jeu n'est pas le "package" de personnages de base mais les nombreux personnages supplémentaires que les joueurs peuvent inventer (un menu à cet effet est prévu dès le début d'une partie) ou s'échanger sur Internet. On crée des Sims "vierges" qu'on habille de "skins" (littéralement "peaux"), ce qui permet de leur donner un visage, des vêtements...

Sur le site officiel des Sims (www.thesims.ea.com), on trouve des centaines de personnages créés par des fans, des familles entières. Parmi celles-ci, on trouve, bien évidemment, des célébrités (Britney Spears, Mel

4 questions à Jared Benson...

Pourquoi les fans de comics doivent-ils se ruer sur the Sims ?

J.B : Eh bien, de nombreux lecteurs de comics apprécient la fantaisie des histoires. The Sims vous permet de vivre une vie pleine de fantaisies virtuelles mais c'est une expérience plus réaliste qu'on pourrait le croire. C'est aussi un des jeux les plus personnalisables jamais réalisé. Il y a littéralement des milliers de compléments téléchargeables qui étendent les capacités du jeu bien au-delà des paramètres initiaux. En plus, les fans de comics peuvent jouer avec des centaines de personnages. Imaginez un instant Wolverine et Magneto se faisant une virée et jouant au billard ensemble ou même organisant un barbecue ! C'est l'un des "couples bizarres" que vous pouvez matérialiser.

Comment créez-vous un nouveau Sim basé sur un héros de comics ?

J.B : C'est une procédure longue et compliquée ! J'utilise

Gibson ou Bill Clinton) mais aussi des personnages issus de films ou de comic-books. Un "top" vous permet de savoir quels sont les Sims les plus téléchargés. Et, au sommet, on trouve des familles comme "Matrix" ou les "Stars du Catch". Et le croisement d'univers complètement différents peut donner des résultats surprenants. Essayez de marier Iron-Man à Lady Di et vous aurez sûrement des situations cocasses !

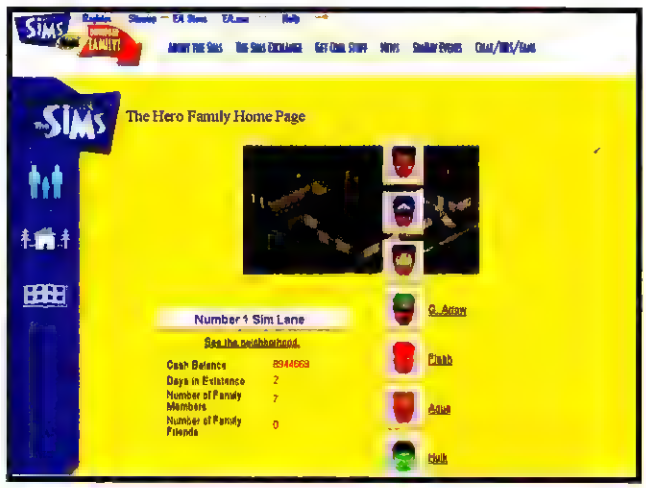
Les fans de comics, justement, sont des passionnés. Et The Sims leur a offert une tribune formidable pour "jouer" avec leurs personnages favoris. Des sites web entiers ont été lancés pour faire vivre cette passion. Les fans admettent communément qu'à la différence des jeux de rôles traditionnels, la chance n'entre que très peu en ligne de compte et les possibilités de rebondissements sont quasi-infinies. De plus, et c'est probablement ce qui explique le succès du jeu, comme on crée et configure les personnages soi-même, ils peuvent être 100% fidèles à leurs alter-ego de papier. Sur le site espagnol www.marvelrpg.hpg.com.br/Skin.htm, les deux-tiers des X-Men et des Vengeurs sont disponibles en chargement libre. Et on ne trouve pas seulement des répliques de héros masqués. Il y a aussi tout un attirail de vêtements (T-shirts Spidey et j'en passe), de maisons ou de décors.

Les fans suivent scrupuleusement la "continuité" des comics en mettant au point des scénarii, eux aussi téléchargeables. Un X-Man quitte la série ? Pas de problème, il quittera l'univers des Sims. Mais certains fans vont encore plus loin. Ils créent des réalités alternatives avec les héros de comics. Le site de Karen Bruce et Keri Wilson (http://geocities.com/sim_salem/) est édifiant de ce point de vue. On peut y voir les enfants naturels nés de l'union de Malicia et Gambit, deux membres des X-Men. Sauf que cet événement ne s'est pas encore produit dans le comic-book !

Mais le site le plus ambitieux à ce jour reste sans conteste celui de DarkJared (www.darkjared.addr.com/main.htm). On peut y trouver des skins de quasiment tous les personnages du Marvel Universe, un paquet de héros DC, des références en matière de dessins animés et séries TV (*Star Trek, Dragon Ball, Babylon V...*) et même des super-héros de la ligne Amalgam (DC vs Marvel) !!!

Chez Electronic Arts, le créateur du jeu, on se félicite du succès et de la tournure que prennent les choses. L'orientation "communautaire" est, d'ailleurs, particulièrement en phase avec la culture du web. Les fans de comics se frottent aussi les mains : plus besoin d'attendre un mois pour faire avancer les aventures de ses personnages. On vit ses comics au quotidien en créant les "crossovers" les plus improbables. Will Wright est décidément un malin. Il a donné accès à l'Homme à un de ses fantasmes : devenir le Créateur. Plus besoin de dévier la Morale, maintenant il y a les Sims.

[Fabrice Sapolsky]



Photoshop (LE logiciel de retouche d'images - ndlr) pour créer un corps basique dans la couleur principale du personnage. Je dessine ensuite par-dessus en rajoutant les accessoires. Les personnages les plus compliqués demandent l'ajout de modèles spécifiques comme les ailes d'Angel ou des capes, par exemple.

Qu'est-ce qui vous motive pour créer un nouveau Sim ? Les demandes des autres joueurs ? Vos goûts ? Le challenge technique ?

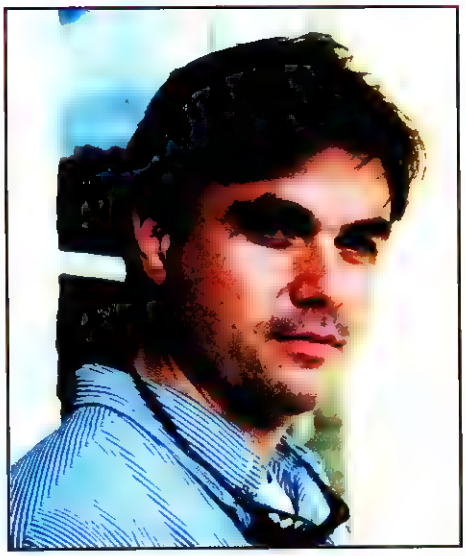
J.B : Le facteur numéro un est sans doute l'intérêt. Les artistes qui contribuent au site et moi-même travaillons sur des personnages qui nous plaisent. Je suis plutôt un fan des comics Marvel comme les *Vengeurs* ou les *X-Men*. J'aime aussi le challenge. Plus un personnage a d'accessoires, plus j'aime ça. On a beaucoup de demandes également ! Je ne peux pas arriver avec toutes les idées moi-même, je ne suis pas Stan Lee !

À votre avis, combien de comics-fans sont aussi des Sims-fans ?

J.B : Un paquet ! On a plus d'un millier de "hits" (clics) par jour. Je reçois également de nombreux e-mail et des demandes de "chat" (discussion) en ligne pour parler des comics. Je pense que les deux univers se complètent à merveille. Le jeu peut être plein d'éléments dramatiques, ce qui est un des ressorts des comics.

contrôle d'identité

Profession : Producteur exécutif
Âge : La trentaine
Base D'opération : La Californie
Il a travaillé pour : "X-Men" le film



Tom de Santo

Éviter les bourdes dans le film des X-Men, c'était son boulot : en tant que fan de comics et ami personnel du réalisateur Bryan Singer, Tom de Santo était un peu la caution des fans sur le tournage. "*Je lis les* X-Men *depuis que j'ai dix ans et, depuis que j'en ai douze, je rêve de travailler dans les comics alors être producteur exécutif sur le film, c'était un rêve devenu réalité ! D'autant que j'attendais depuis des années qu'ils se décident à faire un film avec ces personnages et, d'un seul coup, j'étais un des responsables de la production. Wouah ! Quel plaisir d'aller travailler dans ces conditions !*" Mais, justement, comment tout cela a-t-il commencé ? "*La Fox avait envoyé un script de Science-Fiction à Bryan, mais on ne l'avait pas trouvé excellent, ni lui ni moi. J'ai alors reparlé des* X-Men. *Mais ils ont dit qu'ils avaient un autre réalisateur attaché au projet. J'ai quand même insisté sur le fait que ça intéresserait Bryan et ils ont eu l'air surpris ! Puis, en janvier 96, au festival de Sundance, j'ai rencontré Peter Rice qui m'a dit que l'autre réalisateur avait laissé tomber, mais qu'ils avaient deux scripts sous le coude. Ils nous les ont donc envoyés, mais on trouvait que l'âme des* X-Men *n'y était pas. Je leur ai demandé si on pouvait leur proposer une histoire. Ils ont dit non, mais j'ai quand même insisté ! (rires) Et on a organisé un rendez-vous à trois pour discuter des orientations scénaristiques possibles. Peter et Bryan n'avaient pas l'air d'être sur la même longueur d'onde. Peter parlait de combats, de cascades, d'effets spéciaux, etc. et Bryan disait qu'il ne voulait pas tomber dans le travers du film pour ados, qu'il fallait que l'histoire tienne la route, etc. À ce moment-là, j'ai servi une métaphore entre le combat des* X-Men *et celui de Martin Luther King et j'ai nettement vu une lueur dans les yeux de Bryan : dans ce cas-là, ça l'intéressait… J'avais encore 35 ans d'histoires à condenser, mais je savais qu'on pouvait y arriver ! On a alors organisé un meeting avec Avi (Arad) et Stan Lee pour avancer. Pour moi, c'était génial ! Rencontrer le pape des comics et discuter avec lui ! J'ai commencé à leur présenter notre vision de l'histoire et ils avaient l'air ravis ! On a vraiment eu une synergie fantastique avec Marvel sur ce film. J'ai co-écrit le traitement avec Bryan, le travaillant et le retravaillant jusqu'à ce que ça nous paraisse fidèle à l'esprit de la série. On a mis 4 ans à le finaliser, quand même ! (rires) En fait, il y avait un vrai mouvement de balancier entre nous : je suis un fan de comics, pas Bryan ; il représentait le grand public et moi les fans. En définitive, on n'a pas fait trop d'entorses par rapport aux comics ; on a juste fait une école avec des mutants plus jeunes et des X-Men plus établis. J'aime bien notre design du cerebro, notamment. J'en ai parlé à Chris Claremont et lui aussi a bien aimé !*"

Assez fier du film, comme on vient de le lire, Tom de Santo explique son succès par un mélange entre une philosophie forte accessible à tous (schématiquement, l'accueil de la différence) et des détails pour les fans : "*Par exemple, seuls les fans de comics reconnaissent Jubilée, Iceberg, etc. dans la scène au collège*". Il rend également hommage au talent des acteurs tels que Ian McKellen "*dont le charisme naturel et la présence à l'écran reflètent parfaitement l'intelligence de Magneto. Hughes Jackman, également, a été fantastique. Personne ne jouait les stars sur le plateau, chacun mettait son talent au service du projet, ce qui est vraiment important*". Aujourd'hui, Tom de Santo dirige la société de production de Bryan Singer, Bad Hat Harry, et on ne serait pas étonné de le voir prochainement sur une nouvelle adaptation de super-héros à l'écran…

[Lise Benkemoun]

SNIKT ! EN VIDEO ET EN DVD

Enfin ! Le 21 mars, les *X-Men* débarquent en DVD Zone 2. Sauf accident, le DVD sera la copie conforme de l'édition zone 1, hors packaging (celui-ci, tout argenté, étant pourtant sublime). En dehors du film dont nous avons dit le plus grand bien, en long, en large et en travers lors de sa sortie, les bonus sont divers et variés. Parmi les plus réussis, notons le vrai-faux reportage "Mutant Watch". Ce documentaire de 25 minutes tourné pour la télévision qui présente la campagne électorale du Sénateur Kelly est un délice. On y voit le Sénateur justifier à une cour de justice incrédule sa loi anti-mutant. Le tout est entrecoupé de séquences fortes tirées du film comme "preuve" des délits perpétrés par les élèves de Xavier. Autre moment fort des bonus, l'évolution du story board jusqu'au montage définitif de certaines scènes clé. On peut voir, par exemple, la scène de la gare sous forme d'images 3D rudimentaires (animatiques) : une technique qui permet ensuite au réalisateur de placer sa caméra. Les scènes coupées sont assez décevantes. Elles sont au nombre de six et la plupart n'apportent rien. Ce sont des scènes apparaissant déjà dans le film en plus court (la classe de Tornade) ou des scènes redondantes (Cyclope et Jean Grey discutant de Wolvie au lit, hélas habillés…). Heureusement, il y a les bonus cachés : l'audition d'Hugh Jackman pour le rôle de Wolverine, l'apparition de "Spider-Man" (suivre la rose blanche et la plaque militaire…) et les designs pour les personnages non-utilisés (le Fauve). La K7 vidéo n'est pas en reste puisque la Fox n'y a pas inclus tout à fait les mêmes bonus. En effet, sur la bande, on trouve, après le film, une interview complète de Bryan Singer (il n'y en a que des extraits dans le DVD) et un making-of de 10 minutes (absent du DVD). Lorsqu'on sait que Bryan Singer, déçu de cette édition, a déclaré qu'il en préparerait une autre pour l'été, on se dit que la Fox aurait pu mieux faire. Enfin, il faut savoir se contenter de ce qu'on a et tout fan de comics qui se respecte doit avoir *X-Men* dans sa vidéothèque.

<Izod>

COMIC BOX

MYSTIC

Mystic™ its logo and all related characters are TM and © 2000 CrossGeneration Comics, Inc.

McNIVEN

JD SMITH 2000

X-MEN

MARVEL COMICS

™ & © 2000 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.

COMIC BOX

Petites Annonces

Envoyez à : TSC-COMIC BOX-P'tites annonces
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris ou info@comicbox.com

VENTES

Vends comics VF, VO et autres : Ascension, Batman et Superman parus uniquement en Belgique, Gen 13, Nova, Spawn, Special DC, RCM, Top BD, X-Men (dont album Lug), Witchblade... dont divers titres en format cartonné parus chez Artima, Bethy, Comics USA ou Zenda. Vends également diverses BD franco-belges (Largo Winch, XIII...) ainsi que du para BD. Vends ou échange des trading cards. Écrire à D.J. Sanz, 62 rue de l'Amazone, 1060 Bruxelles, Belgique.

Vends lot de 56 exemplaires Nova entre #3 et 212 dont 7 cotés + 3 posters. Bon état. Prix : 380 Frs. F. Tardino, 29 rue de Château Laudon, 75010 Paris. Tél : 06 13 32 08 77

Vends nombreuses K7 vidéos anciennes et récentes : L'Homme Araignée (1976), La riposte de l'Homme Araignée (1978), La JLA (1997), les dessins animés de Cap.America, Spider-Man, X-men (inédit), FF, Thor et biens d'autres, ainsi que de nombreuses séries TV comme Loïs & Clark, Magnum, Le Caméléon et de nombreux CD de super-héros : Loïs & Clark, X-Files, Mononoké, Superman (le film), Superman (la série TV 50's). Demander Antoine au 03 80 35 32 56 après 20h00.

Vends ou échange revues X-Men Marvel France (X-Men, X-Force, Génération X...). Patrick Monteau, Orlut, 16370 Cherves-Richemont. Tél : 05 45 80 88 90 (aux heures de repas).

Vends comics tous formats et éditions (Lug, Semic, Marvel France, Arédit, Sagédition, Comics USA, Zenda, Soleil, Artima...) : Strange, Spécial Strange, Titans, Aria, Conan, Darkness, Fathom, Gen 13, RCM, Top BD... Vends également cartes de téléphone Marvel, trading cards, cartes spéciales ainsi que des BD franco-belges (Lanfeust de Troy, XIII, Thorgal...). Pour tous renseignements, écrire à sanpajua@yahoo.fr

Vends nombreux comics Semic/Marvel/Lug/Génération Comics : Rising Stars #1, Marvel Knights #13, Kiss #3 et 4, Supreme #1 et 2, Ascension #1, 5, 10 et 11, V.I. Star Wars #1 (Lug), Warlands #1, Darkminds #1, Spawn the Dark Ages #1, Judgement Day #2 et aussi des titres Spider-Man, X-Men, etc. Possibilité d'échange avec DV8 #1 à 10 aux éditions Sparks, Gen 13 #1, 2, 3, 4, 6, 13, 14, Gen 13 H-S #3 et 10, Cyberforce #1 à 12, DV8 #2 à 6 aux éditions Semic. Liste complète contre un timbre. Fabrice Quié, 68 rue Jean Bart, 95240 Cormeille-en-Parisis. Tél : 01 34 50 94 04 ou 06 76 03 80 10

Vends comics en VF éditions Lug, Arédit et Marvel France (FF, l'Araignée, RCM, DC Arédit, X-Men...) ainsi que de nombreuses trading cards, le tout à très bas prix (destockage pour cause de manque de place !). Liste complète contre une enveloppe timbrée à Luc Lafond, 16 rue du Berry, 29200 Brest.

Vends figurines en boîtes au loose (neuves) : X-Men, Batman ainsi que divers véhicules Batman, X-Men, James Bond, Thunderbirds, Capitaine Flam, Sankukaï. Recherche des figurines X-Men pour compléter ma collection. Olivier Lecomte, pisciculture de Corroach, 29700 Plomelin. Tél : 02 98 52 55 73

Vends livres Maîtres de l'Univers n°7, 8, Mask n°7, Ulysse 31 n°3, 4, 15, Goldorak (super collection) n°1, 2, Jayce et les Conquérants de la Lumière n°2, La Bataille des Planètes, Robotech n°3, G.I. Joe n°1, albums Conan, Hulk, Power Man, Docteur Strange, Miss Marvel, L'Escadron des Étoiles, Comics Parade, Camelot 3000, Les Omega Men, La Ligue de Justice, Doc Flash, Arak, American BD, Vinyle Goldorak (33 tours). Demander Yoan au 03 21 94 97 56 pendant les heures de repas les week-ends.

Vends trading cards X-Men the movie, en set ou à l'unité. Possibilité d'échange. Jean-Marie Guardia, 3 rue Saint Thomas, 31400 Toulouse.

Vends très gros stock de back issues (plusieurs centaines) Marvel et DC des années 70 à 90 : Avengers, FF, Hulk, Cap America + séries X (New Mutants, X-Factor...), JLA, Action Comics, Batman, Superman, Teen Titans, JLE + divers spéciaux. Vends également plusieurs dizaines de comics Vertigo en VO : Preacher, Swamp Thing, Sandman. Le tout à 10 à 15 Frs le numéro. Envoyez-moi vos listes de recherche par courrier. Joao Figueiredo, 44 rue Porte Balaguer, 66200 Elne. E-mail : fabiancortez@caramail.com

Vends éditions Lug : Strange, Sp Strange, alb FF, Araignée, X-Men + Marvel France : X-Men, Spider-Man, 2099, Serval (V.I.) + RCM + Top BD et bien d'autres ! Grosse liste contre timbre à 3 Frs. Rachid Ganoun, 9 rue Wilson, 42000 Saint-Etienne. Tél : 06 86 86 12 55

Vends comics Marvel, DC, indépendants. Propose aussi Strange, albums, magazines, livres de Science-Fiction, K7 télé, dessins personnels... Envoyez enveloppe timbrée à 4,50 Frs pour listes. Philippe Martin, 20 aux Places, 33240 Cadillac en Fronsadais.

ACHATS

Recherche Fathom #3, magazine Censuré #1 à 16, anciens numéros de Teddy Ted, Fathom Spécial #11, DBD #1 Franquin, DBD #2 Manara. Vends ou échange Lady Pendragon #1, 2, 3 + collector covers du cinquantenaire Semic Crimson #5, Batman HS #12, Tellos #18, Superman Transilvane #7, Darkness #15, Spawn #46, More than mortal #1. Willy Lavilla, 8 impasse Marsouta, 31190 Puydaniel. Tél : 05 61 50 73 53

Achète mini-bustes Bowen de Hulk (possibilité d'échange contre Thor), Ant-Man et Deadpool première version. Recherche également Moleman premier tirage à 1000 exemplaires. Possède pour échange Iron Man Silver Age et Red Skull. Pierre Jean Centofanti, 7 avenue Kennedy, Immeuble Les Pyramides, 20090 Ajaccio. Tél : 06 72 86 82 80 ou 04 95 20 58 99

Achète BD Super #1, 3, 4, Héros 2000 #1, Batman géant #12, Ligue de Justice (première série) #1, Star Flash #6 et tous numéros de Batman aux éditions Interpresse (Belgique). Réponse assurée. Christophe Becker, Résidence du Soleil Levant, Maison n°1, 50140 Notre Dame du Touchet. Tél : 06 20 59 29 92

Achète BD des éditions Sagédition (Batman Poche & Superman Poche) : Superman Poche #1 à 5 (1975 à 1977), #11 à 13 (1977 à 1978), #86, 88, 92 (1984 à 1985) et tous les numéros après le #94. Batman Poche #1, 2 et 3 (1975 à 1976), #8, 13, 16, 19, 21 à 23, 25, 27, 30, 33, 36, 38, 41 (entre 1977 et 1982) et tous les numéros après le #51. Je tiens ma liste à disposition. Christophe Campan, 1 impasse Willy Brandt, appt 16, 31520 Ramonville St-Agne. Tél : 05 61 73 85 84

COMIC BOX

Aux 10 premiers nouveaux abonnés d'un minimum, un POSTER GEANT offert

Bulletin d'abonnement

(à photocopier ou à découper)

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Date de naissance ..... Sexe .....

Tél. : ..... E-mail : .....

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 140 F (soit un numéro gratuit)
☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 280 F (soit 2 numéros gratuits)
☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500F - 400F ou 300 F (4, 3 ou 2 cadeaux par an selon tarif)
☐ Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 340 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC-COMIC BOX,** 129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

ADAM et EVE(S)

A. Hughes
En 4 séries

· Maze Agency :
Une série de détectives qui permit à Adam de se lancer dans la profession.

· Justice League America :
Là, l'artiste se fait un nom auprès du grand public et son penchant pour les courbes féminines s'affirme déjà.

· Ghost :
Une héroïne fantômatique qu'il a designée et pour laquelle il a signé bien des couvertures.

· Tomb Raider :
Son grand projet pour les mois à venir : une mini-série qu'il illustre et scénarise aussi, chez Top Cow. Lara Croft y apparaît visiblement en pleine... forme.

> Adam Hughes, illustrateur

Adam Hughes est un illustrateur de grand talent, au point que la plupart des dessinateurs de comics le citent en exemple. Il a travaillé sur JLA, Gen 13, Wonder Woman, Ghost, Star Trek, et réalisé des couvertures pour les bouquins les plus incroyables. Aujourd'hui, il prépare une mini-série de Tomb Raider chez Top Cow pour cet été, et il est bien dans ses baskets...

Comic Box : Tout d'abord, une question simple. Vous travaillez pour le Gaijin studios. Qu'est-ce que c'est ? Un studio japonais ?
Adam Hughes : (rires) Non, c'est juste un nom rigolo. On est tous américains, on habite le sud des États-Unis, et on est un groupe d'artistes freelance. Il y a Brian Steelfreeze, qui est connu pour ses couvertures chez DC (Shadow of the bat, BOP), Karl Story, qui est l'encreur actuel de Batman, Cully Hamner (Wildstorm) et George Jeanty qui a travaillé sur Bishop pour Marvel. Voilà, c'est à peu près tout en ce moment.

C.B. : Quelles sont les motivations de chacun dans ce collectif ?
A.H. : Je pense qu'elles sont différentes selon les gens et les périodes. Cela fera dix ans cet été que le studio existe, et plus de vingt artistes en ont fait partie. Mais, pour ma part, je trouvais que le travail de dessinateur était vraiment solitaire. Vous êtes tout seul à la maison, et la seule personne que vous voyez, c'est le livreur de Fedex ! Alors que quand on se retrouve aux conventions, on s'apprécie mutuellement avec les autres artistes. Ça nous permet d'avoir de la place et, si vous voulez, vous pouvez toujours passer la tête dans le bureau d'à côté et discuter un peu...

La dernière couverture de Wonder Woman où Lois Lane interviewe l'Amazone... et où Superman a les oreilles qui sifflent !

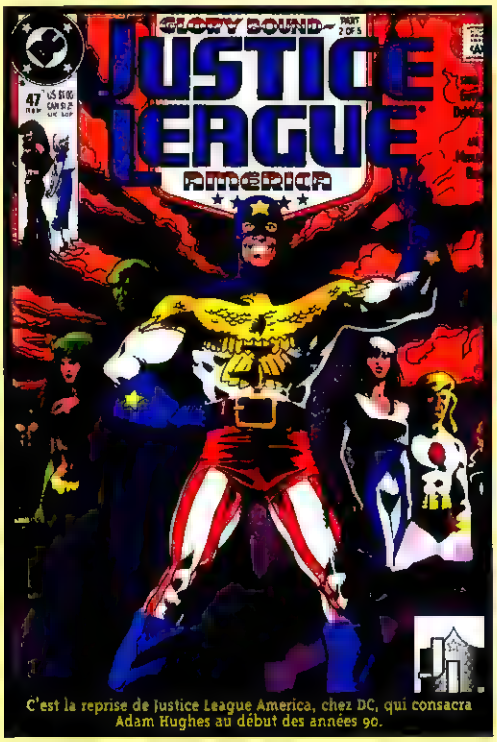
C.B. : Vous n'avez que très peu travaillé pour Marvel, alors que la plupart des dessinateurs rêvent un jour de bosser sur des personnages comme Spider-Man, Thor, Captain America, etc. Ce n'est pas votre cas ou quoi ?
A.H. : Non, pas du tout ! J'ai grandi avec les personnages de Marvel. Je les aime beaucoup. La majeure partie de mon enfance et de mon adolescence a été consacrée à leur lecture ! Mais je ne suis pas le seul. Marc Ciarello, par exemple, et un tas d'autres gens qui travaillent pour DC sont dans le même cas ! J'adorerais travailler plus pour Marvel. Or, je peux compter les travaux que j'ai faits pour eux sur les doigts d'une main. C'est malheureux pour l'une des plus grandes compagnies de comics du monde ! Mais quand on me donne des occasions, je suis ravi ! C'est marrant que vous me disiez ça parce que, justement, il y a à peine une heure, j'ai reçu un coup de fil de Joe Quesada qui me demandait de faire une illustration de Spider-Man pour un catalogue. Et je suis très content...

C.B. : Justement, on vous considère plus comme un illustrateur que comme un dessinateur de BD. Quel est votre point de vue là-dessus ? Est-ce que c'est parce que vous êtes lent ?
A.H. : En partie, oui. Je connais bon nombre d'éditeurs dont le souci majeur est de rendre leurs séries à temps... C'est une bonne chose, mais ça fait que travailler avec moi est pour eux une mauvaise chose. D'autre part, il y a des tas de gens qui ne me proposent rien parce qu'ils pensent que je n'ai pas le temps ! C'est vrai que je ne chôme pas, mais c'est justement parce que j'essaie de remplir mon emploi du temps ! Je me suis rendu compte de cela il n'y a pas longtemps. Et maintenant, j'hésite moins qu'avant à dire aux gens que j'aimerais travailler sur tel ou tel personnage. Quant au fait d'être considéré comme un illustrateur, ça ne me dérange pas, j'en suis un. Je pense simplement qu'il ne devrait pas y avoir de ligne de démarcation entre illustrateur, dessinateur de BD, dessinateur de dessins animés, etc. Norman Rockwell, par exemple, qui est l'un des plus grands peintres que l'Amérique ait jamais produits, n'était pas considéré comme un peintre par ses pairs. Ils le prenaient pour un illustrateur parce qu'il travaillait sur des choses "commerciales". Les gens aiment les catégories. Si vous faites de l'art classique, vous êtes un peintre. Des couvertures de magazines ou de comics, à la rigueur, un illustrateur... Mais ça m'est égal en fait...

C.B. : Vous êtes surtout connu pour vos dessins de jolies filles sexy. Est-ce parce que vous n'aimez pas vos congénères ou juste parce que vous préférez les filles ?
A.H. : Quand j'étais petit, mon oncle, qui enseignait la photographie, m'a donné un conseil que j'ai retenu : trouve ce qui te plaît et n'en bouge plus. Comme ça coïncidait avec la période où je commençais à me dire que les filles c'était bien, voilà (rire). Je ne voudrais pas passer pour un cochon machiste, mais il n'y a rien de plus beau qu'une jolie fille, alors oui, c'est ce que je préfère dessiner !

C.B. : Les personnages que vous dessinez semblent souvent avoir le même âge ou, en tout cas, être de la même génération. Vous n'envisagez pas de dessiner des plus vieux ou des plus jeunes ?
A.H. : La plupart des personnages que j'ai dessinés ne m'appartenaient pas. Wonder Woman appartient à DC. Gen 13 appartient à Wildstorm, Ghost à Darkhorse, etc. Ce n'est donc pas que ça me plaît particulièrement, c'est que les personnages qu'on me confie ont cet âge-là. J'ai essayé de dessiner les Gen 13 comme des teenagers, parce que c'est ce qu'ils sont à mes yeux. Mais si on me donnait une héroïne quarantenaire ou cinquantenaire, je crois que je saurais lui rendre justice également. J'essaye toujours d'être proche de l'esprit du personnage.

C.B. : Qu'est-ce que vous aimez le plus dans le personnage de Wonder Woman et qu'est-ce que vous avez envie de faire passer aux gens qui regardent vos couvertures ?
A.H. : C'est l'archétype du personnage féminin fort, avec l'avantage qu'elle est là depuis 60 ans. Or, dans les 10 ou 20 années qui viennent de passer, être un personnage féminin fort signifiait purement et sim-



C'est la reprise de Justice League America, chez DC, qui consacra Adam Hughes au début des années 90.

plement agir comme un homme. Personne ne vous la fait. Vous cassez la figure de plein de gens, vous avez toujours raison, etc. Bref, une attitude assez peu féminine finalement. Alors que je pense personnellement qu'il est possible pour une héroïne d'être à la fois forte et féminine. Et je trouve que Wonder Woman réussit cet amalgame. C'est ce que j'aime chez elle. À aucun moment elle ne se transforme en "mauvaise fille" comme une Vampirella ou une Lady Death. Elle reste fidèle à elle-même.

C.B. : J'ai lu que vous lui donniez volontairement un type méditerranéen parce que vous trouvez que les héros américains sont trop souvent blancs, anglo-saxons, etc...

A.H. : J'essaye effectivement de la dessiner avec un type méditerranéen, autant que possible, sans pour autant la rendre trop différente de ses incarnations précédentes. Je ne veux pas que les gens croient que c'est un autre personnage ! En même temps, ce sont des personnages comme Wonder Woman, Batman ou Superman, qui sont là depuis très longtemps et que tout le monde connaît, qui se prêtent le mieux à des visions artistiques différentes. La frontière est mince, mais tant que vous gardez un certain nombre de traits représentatifs de chacun, ça ne choque personne. Wonder Woman était précédemment plus pâle que la mienne, avec des cheveux noirs et des yeux bleus, très américaine finalement. Pour ma part, j'ai eu la chance d'aller en Europe il y a quelques années (pendant le Wildstorm Tour) et notamment en Espagne, où j'ai vraiment apprécié le style des femmes. C'est un peu ça que j'ai cherché à rendre sur Wonder Woman. Personne n'a râlé, alors je pense que ça va !

C.B. : Comment travaillez-vous avec le reste de l'équipe créative de Wonder Woman, et notamment avec Phil Jimenez ? Est-ce que lui ou son éditeur vous font lire le scénario pour que la couverture reflète l'intérieur ?

A.H. : C'est l'un des directeurs artistiques de chez DC, Marc Ciarello, qui m'a proposé, il y a près de trois ans, de faire les couvertures de Wonder Woman. Et depuis ce temps-là, j'ai eu affaire à onze artistes et à cinq scénaristes différents, si je ne me trompe pas. J'ai donc été ravi quand j'ai appris que Phil Jimenez reprenait le titre, parce que je savais que ça signifiait au moins un an de stabilité artistique sur le titre, et une seule vision ! Jusqu'ici, donc, l'éditeur - ou Marc - me parlait un peu de l'intérieur et je proposais une couverture. Maintenant, comme je m'entends très bien avec Phil, je travaille plus par rapport à l'intérieur. On s'envoie des e-mails, on discute de l'histoire... C'est vraiment la meilleure collaboration que j'aie connu sur ce titre. Et ce que j'apprécie par-dessus tout avec Phil, c'est la passion qu'il met dans son travail. Il est à 100% dans ce qu'il fait à chaque fois.

C.B. : Vous faites les couvertures de tous les titres du projet Stan Lee. Où en êtes-vous ?

A.H. : Je le confesse, pas très loin. (rires) J'ai fait les deux premières il y a un an environ, et j'attends les deux prochaines ! En fait, on les a faites très très en avance pour avoir quelque chose à montrer avec l'annonce du projet. Mais, d'après ce qu'on m'a dit chez DC, je devrai prochainement avoir Batman et Flash à faire.

C.B. : Avez-vous votre mot à dire sur les designs des personnages ?

A.H. : Je l'ai eu sur Superman, mais ce n'est pas mon fort, en fait... Je suis bon quand on me donne un design et que je dois l'arranger, pas quand je dois tout créer depuis le début. Par exemple, pour Ghost, j'ai relooké le personnage d'après Chris Warner. Ses designs étaient très massifs, alors que je pensais qu'étant un fantôme, Elisa devait être très fluide. Et puis je suis venu avec l'idée du style Art nouveau, et voilà ! Il faut me donner plus qu'une description du personnage pour que j'ai de bonnes idées. Sinon, je ne suis pas génial, c'est vrai...

C.B. : D'une manière générale, quelles sont vos inspirations quand vous dessinez une couverture ?

A.H. : Ça dépend des fois. Quelquefois, c'est la date à laquelle je dois la rendre sinon je ne pourrais pas payer mon loyer. (rires) Non, c'est difficile à dire. Mais, souvent, je vois quelque chose, comme un coucher de soleil. Ou j'entends une chanson, et ça m'envoie une image dans la tête. Pour Tomb Raider, par exemple, l'inspiration vient de ma passion pour le genre aventurier.

C.B. : Justement, vous faites votre come-back en tant qu'artiste à plein temps sur la mini-série Tomb Raider cet été...

A.H. : On espère que le bouquin sera prêt pour juin, oui. (rires) C'est drôle que vous parliez de come-back... J'ai essayé longtemps d'avoir autre chose que des couvertures ! À l'origine, en fait, je devais écrire et dessiner la mini-série Superman/Gen 13. Pour diverses raisons, cela n'a pas été le cas. Ils ont utilisé mon script et j'ai fait quelques couvertures. Je discute actuellement avec DC de la possibilité de faire une mini-série de Wonder Woman avec Jeph Loeb, mais comme on en est encore au stade des discussions, j'avais besoin d'un autre projet entre-temps. J'avais réalisé un certain nombre d'illustrations de Tomb Raider pour Playstation magazine, et je leur disais fréquemment que j'aimerais travailler sur ce comic-book. Mais je ne connaissais personne à Top Cow. Mon éditeur a donc passé un coup de fil là-bas, dit que j'adorerais bosser sur ce titre et, à l'automne dernier, j'ai reçu un e-mail pour me demander si c'était vrai. J'ai dit que oui ! On a signé le contrat et je suis en train de l'écrire actuellement.

C.B. : Pourquoi avoir choisi ce personnage ?

A.H. : Il y a une bonne centaine de raisons ! La première, on l'a déjà évoquée, c'est que j'aime bien dessiner des jolies filles. La deuxième, à mes yeux, c'est que c'est une grande opportunité pour moi de travailler sur un personnage mondialement connu. Wonder Woman aussi est mondialement connue, mais personne ne lit ses aventures ! Alors que Lara Croft, encore plus avec le film à venir cet été, est une icône qui touche tout le monde. Et je me dis que je bénéficierais sans doute d'une petite partie de la publicité qui sera faite autour du personnage. À l'heure où les comics essayent de sortir de leur niche, je crois que c'est important. Enfin, j'aime beaucoup le genre auquel se rattachent les aventures de Tomb Raider. Les films d'aventure, les pulps, l'Égypte, etc.

C.B. : On dit que vous avez peur que votre scénario soit trop proche de celui du film...

A.H. : C'est vrai ! J'ai commencé cette histoire à l'automne dernier, mais je n'ai pas eu le droit de lire le script du film. Personne, d'ailleurs ! Sauf le président de Top Cow, qui a dû aller exprès à Los Angeles pour le lire dans les locaux de la Paramount, et en sortir après avoir signé une clause de confidentialité... J'ai fait référence à l'astronomie et à un certain nombre de choses qui m'intéressent, et maintenant que l'on commence à entendre certaines choses sur le film, je crois qu'il y a certains éléments en commun. Et ça ne m'ar-

Ces dernières années, Adam a surtout produit des couvertures (comme ici une superbe variante pour Dirty Pair). Un moyen pour lui d'alterner vite personnages et situations.

range pas parce que je veux que ma mini-série soit différente du film. Je ne veux pas faire une adaptation. Je veux que les gens profitent des deux pour apprendre des trucs divers sur le personnage. Donc oui, j'ai peur…

C.B. : Vous faites également la colorisation de vos dessins. Comment faites-vous, techniquement, pour obtenir cet effet brillant sur les visages, les textures qui caractérisent vos dessins ?

A.H. : Je fais tout sur Photoshop ! Tout le monde pense que je fais des peintures et qu'ensuite je les scanne, mais non. Je colorie de la même façon que tout le monde, à partir de mes dessins en noir et blanc, je scanne les planches, je commence par la séparation des couleurs et ainsi de suite. J'ai juste une approche un peu différente, peut-être. J'utilise des effets peinture à l'huile ou aquarelle, je mélange les techniques. Mais ce n'est pas une question de technique à mon avis. Ce qui est important, c'est la théorie de la couleur, qui date d'il y a quelques centaines d'années. Honnêtement, je peux m'asseoir avec n'importe qui, pour peu qu'il sache un tant soit peu utiliser un ordinateur, et lui apprendre à coloriser sur Photoshop en une demi-heure ! À la fin, il me dira : et c'est tout ? Oui ! On me pose souvent des questions techniques et je réponds toujours la même chose : apprenez d'abord à peindre. Malheureusement, la plupart des gens répondent : alors non, merci. Mais c'est la base de la colorisation !

C.B. : Vous utilisez des modèles vivants ? Ou des photos ?

A.H. : Bien sûr ! Avant, j'avais peur d'avoir des références. Pour moi, les gens qui faisaient ça ne savaient pas dessiner, etc. Le genre de choses que vous croyez quand vous êtes jeune. En grandissant, je me suis rendu compte qu'au contraire, tous les artistes que j'admirais, et en y regardant bien, tous les artistes qui ont vraiment marqué l'histoire, travaillaient à partir de la vie. Le sujet n'a pas d'importance. Que vous peigniez des natures mortes ou des pirates n'y change rien. En revanche, il faut se contrôler pour ne pas que ça devienne une nécessité, une manie. Un tas de gens en sont arrivés à ne pas pouvoir dessiner autrement et là, ça devient mauvais. Mais, personnellement, j'aime les deux. Je peux dessiner tout seul à partir de rien. Et j'aime également sortir, voir les gens, apprendre d'eux, les étudier pour illustrer la vie proprement dite. Je ne sais pas si on peut parler de réalisme mais au moins de naturalisme. Qu'ils s'agisse d'avoir dans mon studio une fille déguisée en Wonder Woman ou de me rendre au zoo d'Atlanta pour voir les tigres, je reste persuadé que le travail à partir du vivant est une des choses les plus enrichissantes qui soit pour un artiste. Votre dessin, ensuite, peut être réaliste, ou plus dynamique, ou plus cartoony, ça n'y change rien.

C.B. : Vous vous êtes beaucoup investi dans Ghost pour Darkhorse. Qu'est-ce qui vous plaisait le plus dans l'univers d'Elisa ?

A.H. : J'aimais beaucoup le style "film noir". Quand Ghost est sorti, c'était une époque bénie où Darkhorse lançait 16 nouveaux titres ! Il y en avait pour tous les goûts ! La seule chose, c'est que les gens essayaient systématiquement de transformer Ghost en série de super-héros, et je luttais contre cette tendance ; parce que, pour moi, Ghost était plutôt un opéra gothique sur le crime ! Un comic-book de détective supernaturel. Ghost aurait dû exister dans les pages de grands écrivains de film noir. À mes yeux, Ghost serait la cousine du Shadow, ou une parente éloignée de Batman. Les meilleurs épisodes de Batman ne sont pas ceux où il va sur Mars combattre des extraterrestres, mais ceux où il combat le crime à Gotham city ! Je dirais qu'il y a deux genres de super-héros dans les comics. Ceux qui, comme Superman, sauvent le monde, poussent la lune et font un tas de choses extraordinaires. E ceux qui luttent contre le crime, comme Batman ou Daredevil. Ils ne se battent pas contre des dragons et ne vont pas à l'autre bout du monde, mais ils résolvent leurs enquêtes et améliorent la vie des gens. Je les aime parce que je les trouve plus proches de vous et de moi.

C.B. : Finalement, vous préférez quand les comics sont plus réalistes…

A.H. : Hum, sans doute, oui… Disons que, ces derniers temps, je m'intéresse moins aux super-héros. Je ne veux pas avoir l'air de les dénigrer, ou de dire qu'ils s'adressent plus aux enfants ou quoi, mais je suis fasciné par d'autres genres. La mythologie, par exemple. À mes yeux, par exemple, Wonder Woman est plus un personnage mythologique qui se promène dans le monde moderne qu'une super-héroïne, et ce n'est pas parce qu'elle porte un costume que ça change quelque chose.

C.B. : Comment avez-vous pris la fin de la série Ghost ? Vous étiez furieux ?

A.H. : Je ne l'ai pas lue. (rires) J'ai une très mauvaise habitude : je tombe généralement amoureux des personnages sur lesquels je travaille. Je m'investis totalement, parce que c'est le seul moyen pour moi d'être à 100% dans ce que je fais. Ça nécessite de me préoccuper de ce qui arrive à mes personnages. Et comme j'étais impliqué sur Ghost quasiment depuis le premier jour, le fait de voir cette série prise en main par d'autres artistes, ça me faisait l'impression du type qui voit un homme embrasser son ex-femme. (rires) Si vous n'êtes pas obligé de regarder, comme c'était mon cas, mieux vaut ne pas le faire ! Si je quitte Wonder Woman, ça me fera le même effet. Je préfère donc consommer une réelle rupture et passer à autre chose (rires).

C.B. : Vous avez designé Mantra, un transsexuel. À l'époque, ce n'était pas très courant… Vous aimez faire de la provocation ?

A.H. : En fait, je ne réfléchis pas comme ça. Je suis plutôt libéral, et je ne prends pas le terme au sens politique qui, aux USA, est plutôt conservateur. Les gens font ce qu'ils veulent, ça m'est égal. Et il y a très peu de choses au monde que je refuserais de dessiner pour des raisons "morales". Je ne fais pas mes choix en fonction de critères comme la sexualité, la religion, la race, etc. Je regarde les motivations profondes des personnages. Pourquoi est-il/elle comme ça ? Et si ça dépasse un peu les bornes, mais que la motivation me semble pure, ça me va. Je n'aime pas le côté : "Oh, ça va faire du sensationnel et on en vendra plus". C'est de la bêtise ! Que ce soit dans les comics ou dans d'autres formes de loisirs, je n'apprécie pas la provocation pour elle-même. C'est facile, et ça n'a pas de valeur. Moi aussi je peux rentrer dans une pièce, me donner en spectacle, attirer l'attention de tout le monde, etc. mais ce n'est pas de l'art. C'est vide de sens. Ici, aux USA, il y a un tas de gens de ce genre, qui abusent du privilège du Premier Amendement (qui autorise la liberté d'expression) : "Hé ! J'ai le droit de dire ce que je veux, alors je vais le faire". Ce n'est pas responsable d'agir comme ça en tant qu'artiste. L'art ne peut pas, à mes yeux, aller jusqu'à l'obscénité, ou alors ce n'est plus de l'art…

C.B. : Ça ne vous semble donc pas paradoxal de travailler à la fois pour Penthouse comics et pour Fox Kids Magazine…

A.H. : Non, ce sont juste différentes parties de mon boulot ! C'est vrai que j'avais peur d'être étiqueté "artiste porno" quand je travaillais pour Penthouse comics parce qu'en plus, après, personne ne m'aurait plus donné de travail. Mais Penthouse comics s'adressait vraiment à des adultes. Alors que les illustrations pour Fox Kids s'adressaient à des enfants et reprenaient des designs de dessins animés qu'ils regardent. Il n'y a pas de points communs, ni de porte ouverte entre les deux.

C.B. : Quel serait, aujourd'hui, votre plus grand challenge ? Une série régulière ?

A.H. : Oui, forcément. (rires) Mais il n'y a pas moyen que je dessine un grand nombre de pages en conservant l'exigence artistique que j'essaye d'avoir aujourd'hui. Je crois simplement qu'il faut savoir déterminer ses forces et ses faiblesses. Je connais les miennes…

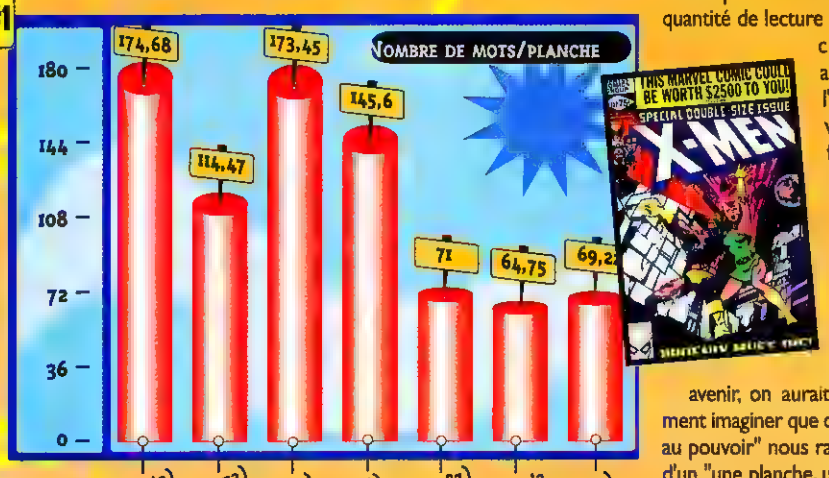
Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

Révisez vos Classiques !

Vous rangez votre bibliothèque de comics, et ô ! Merveille, vous exhumez un joyau qui fleure bon le vieux papier : avec une délectation renouvelée, vous vous replongez dans ce pur morceau de bonheur : vous vous immergez dans le contexte, vous pardonnez quelques-uns des hors textes imbuvables et, lorsque vous relevez enfin les yeux de votre comic-book... vous avez l'impression qu'un temps de lecture anormalement long vient de s'écouler ! En clair, vous avez ramé pour lire une histoire censée être d'anthologie...

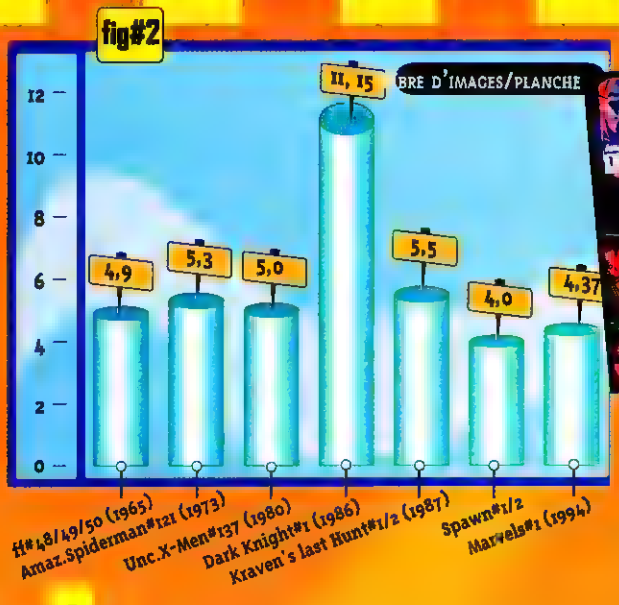
Que s'est-il passé ? Où est donc passé ce merveilleux comic-book limpide qui faisait votre joie il n'y a pas si longtemps ? Il semblerait qu'au fil des années, à votre insu, le temps de lecture moyen se soit beaucoup réduit ! Vérifions ce doute affreux en procédant à une petite analyse dans le temps de quelques-uns des comics marquants depuis le fameux *Fantastic Four #1* de 1961 et comparons - en moyenne - le nombre de mots par planche (fig.1) et le nombre d'images par planche (fig.2). Allez, courage. Pour ceux qui n'entendent rien à ces "classiques", nous avons dans l'ordre : *La saga du Surfer d'Argent* par Lee/Kirby, *La mort de Gwen Stacy* par Conway/Kane, *La saga du phénix noir* par Claremont/Byrne, "le" Batman de Miller/Janson, *La mort du chasseur* par Zeck/DeMatteis, les *Spawn* de McFarlane et, enfin, le *Marvels* du tandem Busiek/Ross. Les principaux éditeurs sont ainsi représentés ; Marvel, DC et Image. À l'aube des années 90, les comics sont arrivés à un tournant de leur évolution. Un grand virage, tout d'abord amorcé en 87-88, puis pris de plain-pied en 92 avec l'arrivée de l'éditeur Image sur le marché. Première constatation : les vignettes sont moins nombreuses par planche. Les dessinateurs prennent leurs aises, les images sont plus grandes et donc plus percutantes. Désormais, le carcan se brise, les cases explosent, se superposent et s'étalent jusqu'aux limites du papier (la comparaison des *X-Men* de John Byrne avec les *Namor* du même Byrne, 10 ans plus tard, est frappante !). Autre constatation : les histoires courtes ont fait place, parfois, à un feuilleton sans fin. Les textes sont le plus souvent épurés, ce qui augmente encore la vitesse de lecture. En 1998, avec l'arrivée des comics aux visuels "in-your-face" comme *Ascension* du trio Finch/Ching/Llamas, cette tendance s'est renforcée (fig. 3 & 4). La surenchère graphique semble être le mot d'ordre : toujours plus d'images attrayantes et une réduction des textes au strict essentiel. Sans porter de jugement de valeur sur les histoires ou les images (toutes les œuvres sélectionnées sont considérées comme d'indéniables chefs-d'œuvre), comparativement, aujourd'hui, il vous faudrait acheter 2 à 3 fois plus de comics qu'il y a 15-20 ans pour arriver à la même quantité de lecture ; et pour 4 comics achetés à l'époque, il vous en faudrait aujourd'hui 5 pour obtenir autant d'images. Dans un proche avenir, on aurait pu facilement imaginer que ces "images au pouvoir" nous rapprochent d'un "une planche, une image", comme le suggèrent le *Spawn #65* (McFarlane/Capullo) ou encore le *Wolverine #90* (Hama/Kubert) où l'histoire s'étale sur des planches-posters dépliables de 3 et 4 pages.

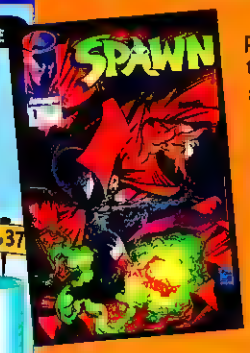
fig#1



D'où vient cette tendance ? En cherchant sur un ensemble d'environ 10.000 titres, les deux premiers comics de super-héros retrouvés appliquant le principe "une planche, une image" ont justement été réalisés durant la période charnière 1987-88. Le premier, *Mighty Thor #390* (W.Simonson/Sal.Buscema), nous conte l'affrontement épique et légendaire entre le dieu nordique Thor et le serpent de Midgard, où chaque coup porté méritait - évidemment - une pleine page. Le second est un épisode du *Silver Surfer* datant de 88, scénarisé par Stan Lee et réclamé par John Buscema. Cet épisode nous décrit lui aussi le légendaire et le titanesque puisque l'on y retrouve une entité aux pouvoirs "cosmiques" au cœur d'un combat entre deux géants de la cosmogonie Marvel : Méphisto et Galactus. Ces comics à tendance "portfolio" n'avaient pas fait révolution. Il n'était pas alors question de modifier les comics mais juste de se faire plaisir en créant un numéro anniversaire célébrant les héros au sein d'une trame scénaristique simple et servant de prétexte (fig. 5). Maintenant, si l'on remonte au début du 20ème siècle, on remarque que les images des premiers illustrés, bien que tout à fait compréhensibles intrinsèquement, étaient le plus souvent accompagnées d'un texte redondant censé guider le néophyte. Il semblerait donc que cette évolution observée à l'échelle du siècle vienne d'une confiance grandissante dans les capacités du dessin à transmettre l'information. Reste à savoir jusqu'où ce "rééquilibrage" va entraîner les comics...

En 1992, Image fait en sorte que les dessinateurs deviennent à la fois illustrateurs, éditeurs et scénaristes. Les dessins se recentrent sur des personnages qui multiplient les poses "vogues" et la toute nouvelle "Dark Line" comble la diminution des événements par une ambiance très noire inspirée du polar. Tout semblait rassemblé pour que nous nous rapprochions petit à petit de ce concept de comics accrocheurs : "une planche, une image" (voire moins : une image sur deux planches). Malgré le fait que certains objecteront que la différence de format entre le manga, le comic-book et la bande dessinée européenne suffit à générer des évolutions différentes, on peut supposer une





proportions ! Quel amateur de comics n'a jamais pesté contre son *Spawn* ou son *Ascension* en remarquant que l'histoire traînait, qu'il ne s'y passait pas grand chose ?

2) Les textes : si certaines phrases comme "Et avant même que le mutant ne puisse réagir" ou "Plus tard sur la passerelle du vaisseau spatial..." que se permettait Chris Claremont sur *Dark Phoenix saga* n'ont, évidemment, plus rien à faire dans un comic-book d'aujourd'hui, la réduction drastique des dialogues des héros, (fréquente dans une partie de la Dark Line : *Spawn, Pitt, Tenth, Creech*, etc) confine le plus souvent ces personnages dans un attentisme et un mutisme dont ils ne sortent que pour édicter des sentences courtes et standardisées, ce qui leur confère un caractère indicible que le lecteur est à même de nourrir de ses propres dispositions psychologiques/goûts/fantasmes. Du haut de leur piédestal, ces héros concèdent au moins au lecteur le plaisir de les regarder et ils prennent des poses avantageuses qui les font parfois ressembler à des Miss France en puissance façon "Sois belle et tais-toi" ! Après avoir justifié son droit d'exister par une surabondance de texte, le 9ème Art semblait en connaître le contre-coup.

3) La narration : si l'on maintient des hors textes importants, sans dialogues, avec très peu d'images, on s'éloigne de la définition de la BD pour entrer dans le domaine du texte illustré. Le *Spawn #65* ou le *Superman : Peace on earth* ressemblent plus à des oeuvres comme *Voyage au bout de la nuit* de Céline/Tardi qu'à des comics. Il n'y a pas ou pratiquement pas de narration visuelle, au sens de "mouvement", c'est-à-dire que les ellipses sont trop grandes entre chaque case, on ne découvre pas une situation qui change en une autre situation, ce qui est l'essence même de la bande dessinée. La lisibilité de telles oeuvres est faible, l'absence de fluidité et de dynamisme y est crucifiante.

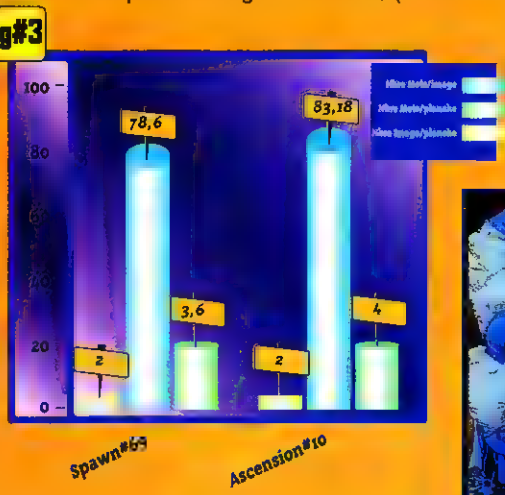
4) Les scénarii : l'axe de cette dernière décennie semblait être de remplacer les récits complets ou les cycles successifs par un long feuilleton sans fin (comme *Spawn*). Cette façon de faire est un principe de base dans tous les scénarii de manga (le but avoué étant la fidélisation de la clientèle). Une méthode plutôt risquée car si le feuilleton peut permettre un approfondissement à volonté de la psychologie des personnages, l'équilibre reste fragile et à la merci de deux ennemis majeurs : la décision éditoriale, qui "gèle" la série, empêchant tout changement afin de garder une "recette" qui marche et alors la série menace de tourner en rond. Ensuite vient le changement fréquent de scénariste, ce qui rend les personnages confus, incohérents, justifiant tour à tour tout et son contraire. Tout cela rendant peu à peu les personnages totalement schizophrènes. Alors, quel avenir pour nos comics ? Existe-t-il une formule idéale ou, au moins, une ébauche de formule ? Si les images nécessitent désormais plus d'espace pour imposer leur style frappant, la première idée qui vienne à l'esprit est d'agrandir le format du comic-book comme l'ont tenté les auteurs de *Peace on earth* ou *Superman vs Fantastic four*. Et ce malgré les inconvénients techniques que cela pose, prix à la hausse et fragilité des couvertures souples. Cependant, le format du comic-book n'est pas en cause, les dessinateurs n'ont jamais changé le nombre de cases d'une planche parce qu'ils changeaient de format. L'alternative, qui semble plus raisonnable (mais pas dénuée d'inconvénients : coût et délais de parution), serait d'augmenter le nombre de pages des histoires, comme on peut le voir dans les trade paperback (réimpressions reliées) dont la parution semble se rapprocher toujours plus de la première édition en fascicule, ce qui fait bizarrement ressembler le comic-book mensuel à une pré-publication. Marvel France et Semic ont d'ailleurs opté, ces derniers temps, pour la solution d'une sortie directe en album épais (à la Semic Book et !00% Marvel). Nos comics, pour être consistants, devront-ils être plus épais, à la manière des mangas (qui, sous leur vraie forme japonaise, sont d'épais bouquins genre annuaire) ? Sans préjuger du résultat, c'est en tout cas la tendance qui semble se dégager actuellement.

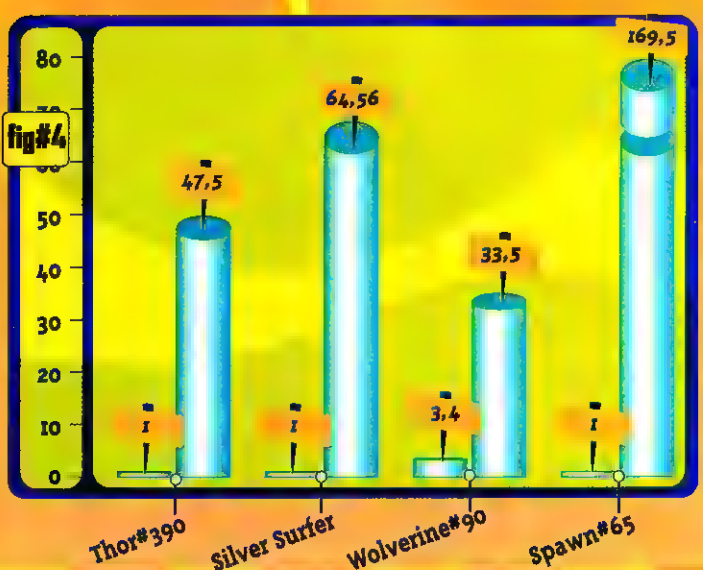
[Loïck Labreuille]

mondialisation de ce type d'évolution (en appliquant les mêmes analyses sur le manga des années 60 : Tezuka et celui des années 90 : Clamp ou encore sur les bandes dessinées franco-belges : entre un *Astérix* des années Pilote et la production Delcourt de cette dernière décennie). Bien sûr, la production Franco-belge ne se limite pas aux titres sus-cités, il ne s'agit ici que de tendances correspondant à une évolution du marché... tendances populaires ou commerciales (vous choisirez selon vos affinités).

Aujourd'hui, le concept dérangeant d'"une planche, une image" nous semble très loin, cette vision ressemblant encore beaucoup à une projection délirante et il est remarquable de voir combien le phénomène s'est stabilisé depuis deux ans ; mais retenons tout de même une chose : dans les années 60, les comics tournaient autour des 5 images par planche, dans les années 90 nous en sommes à 4 images par planche. Cette évolution des mœurs comics vers une "lecture rapide" est d'ailleurs assimilée à une vitesse foudroyante : les planches posters des pages 2-3, celles des pages centrales et celle de la dernière page d'un comic-book sont désormais qualifiées de "traditionnelles". Mais si l'arrivée d'Image a, d'une certaine manière, rehaussé la qualité générale de nos comics, elle a aussi fait croître le vieux spectre commercial qui, désormais, montre des dents toujours plus longues et offre plusieurs revers à la médaille :

1) Les images : si le nombre de vignettes s'amenuise, le nombre de pages stagne ! Le nombre d'événements que l'on peut retrouver dans un comic-book a alors une fâcheuse tendance à diminuer dans les mêmes





Match de Box

> Lâchez-vous ! écrivez-nous : TSC - COMIC BOX 129 bis rue de Tolbiac - 75013 paris - E-mail : info@comicbox.com

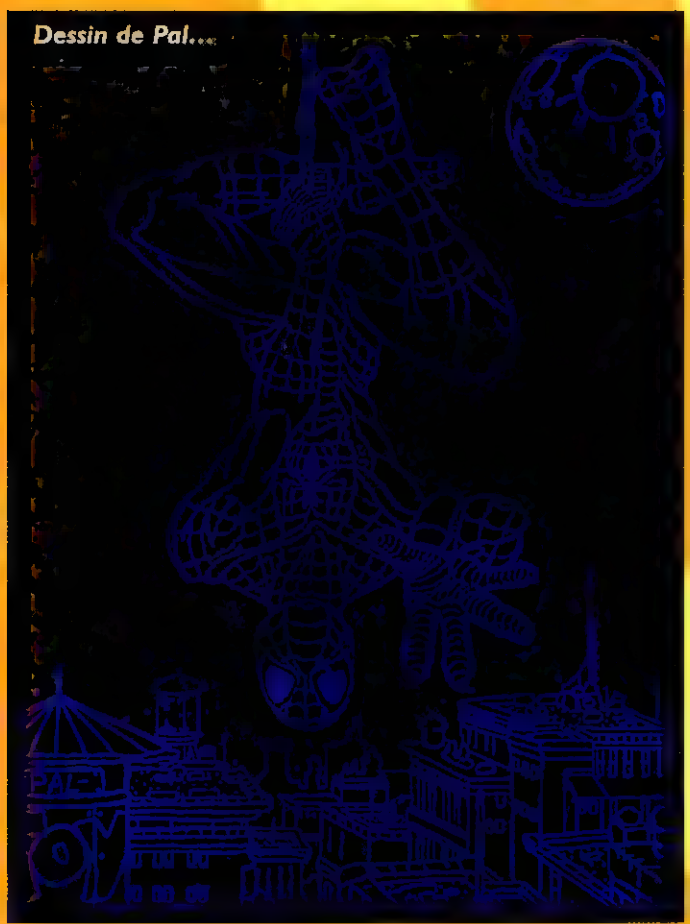
Bon, ce mois-ci, moi, Zemo, je ne comprends pas : Izod a jeté un coup d'œil terrifié dans le courrier et m'a dit : "Tiens, celui-là il s'adresse à toi, du coup t'as un gage et c'est toi en solo qui te tapes la rubrique…". Pourquoi j'ai l'impression que je vais encore m'énerver, moi ?

CB MAIGRE, ZEMO GROS, SKETCH-BOOK EN TROP

La disparition d'Izod laissait-elle présager un changement néfaste pour la bannière "Comic Box" sous l'égide du gros Zemo ? ***<Ah ! C'est tellement cool de tomber sur un lecteur intelligent qui sait s'exprimer sans recourir à l'insulte.>*** Mauvaise influence ? Comme beaucoup, sans être foncièrement passéiste, je déplore mon mag' d'antan… C'est vrai, comme vous le dites, il est quasiment le même mais le charme en moins. Son format a trahi celui des comics pour rejoindre celui des revues de ciné. ***<Allez, on n'a qu'à dire qu'on est passé du format "comic-book normal" à celui des graphic novels. Et je suis sûr qu'un nostalgique comme toi a dû acheter les albums LUG des Fantastiques pendant des années sans s'offusquer qu'ils n'étaient pas au format du comic-book d'origine.>*** En conservant ses 50 pages, il est devenu grand et maigre, difficile à ranger ***<Ah bon ? Je croyais qu'il suivait l'influence du "Gros Zemo" et le voici grand et maigre…>*** Avec janvier, le brillant de sa couverture s'est volatilisé pour se couvrir d'un papier délavé (l'hiver peut-être ?). Et puis au diable les sketchbooks et les suppléments ! Vous n'êtes pas éditeur de BD mais une société de presse (!) alors rajoutez plutôt des pages avec plus d'interviews, de dossiers, les sujets ne manquent pas ! ***<Pas de supplément ? C'est votre avis, à vous autres ? J'ai comme l'impression que tu ne vas pas te faire des amis, là.>*** La concurrence s'améliore avec, pour un prix similaire, une pagination plus élevée ***<Sans présumer de l'identité de cette mystérieuse concurrence qui s'améliore, je te ferais simplement remarquer qu'on met beaucoup plus de texte par page et que le nouveau CB est donc plus rempli de ce côté là. Ce n'est pas le tout de juger de la densité d'un magazine de format inférieur en regardant son nombre de pages.>*** Un retour en arrière est apparemment inconcevable. C'est bien dommage… Il va vous falloir réagir d'une manière ou d'une autre. (…)

Alain Logan Fournier

Cher Alain Logan… Tu as l'art et la manière pour nous reprocher les changements survenus ces derniers mois… Et pour nous demander dans la foulée de… changer ! Ta lettre nous laisse sceptiques. Mais vu que tu viens de m'apprendre que je suis gros, si ça se trouve, je suis aussi trop bête pour comprendre. En attendant, vous autres, vous avez intérêt à écrire sinon je supprime purement et simplement les suppléments (il paraît que j'ai de l'influence et que je fais ce que je veux avec CB) !



LA GUERRE DES TRADUCS

Je voudrais faire quelques remarques de détail sur votre revue qui vous changeront des louanges de votre rubrique "courrier" ***<Dire que le courrier ne va que dans notre sens, c'est vraiment se voiler les yeux. Il n'y a qu'à voir la lettre si polie ci-dessus.>*** sans toutefois juger de la qualité intrinsèque de vos différents articles. D'abord, petite chose agaçante qu'on retrouve trop souvent : quand ils engendrent un effet d'attente, les trois points ne sont pas une ponctuation forte et ne sont donc pas suivis d'une majuscule. Ainsi (CB #32, p.38), on n'écrit pas "assez de "ficelle"… Jusqu'au moment" mais "assez de "ficelle"… jusqu'au moment" alors qu'on écrit bien (même interview) "fonctionneraient en solo… Mais nous verrons bien…".

<Voici sans doute un sujet pour la dictée de Pivot. Il est indéniable qu'il nous arrive de laisser passer quelques fautes et qu'il faut toujours faire mieux mais certaines questions, comme l'usage quasi-systématique d'une majuscule après un point, dépendent des différentes règles typographiques en usage selon les organes de presse, de la même manière que les espaces ou le manque d'espace entre les guillemets.> De la même façon, une autre chose m'agace lorsque je vous lis : les termes de "editor" et "editor in chief" ne recouvrent pas la même réalité que les termes "éditeur" et "éditeur-en-chef" - celui-ci n'est d'ailleurs pas employé dans le milieu de l'édition - et correspondent plutôt à nos "rédacteurs-en-chef" et "directeur de publication", mots que vous utilisez pourtant correctement, comme le montre votre organigramme (p.3). Ceci est à rapprocher de l'emploi du terme "editor" au cinéma où il désigne la phase de montage et du fait qu'éditeur se dit en anglais publisher.

<Il n'y a tout bonnement pas de terme français qui puisse précisément résumer les fonctions d'un éditeur de comics, soit-il en chef ou pas, puisque ce travail implique non seulement certains attributs administratifs du directeur de publication mais aussi de fréquentes (bien plus qu'en Europe) interventions dans le contenu créatif. Les termes "éditeur" et "éditeur-en-chef" nous ont semblé être la moins mauvaise solution, partant du principe que tout le monde comprendrait qu'il s'agissait bien de fonctions propres aux comics à ne rapprocher en aucun cas des éditeurs européens. Marvel France utilise pour les éditeurs américains le terme générique de "rédaction USA" mais il implique le fait d'écrire, ce qui n'est pas le cas. L'alternative serait de ne pas traduire "editor" mais vu la suite de ta lettre, j'ai cru comprendre que la non-traduction est à tes yeux un signe de fainéantise.>

Ceci m'amène à reprendre à mon compte la petite polémique qui avait été lancée il y a quelque temps dans votre journal au sujet des problèmes de traduction en me concentrant sur la traduction des noms de code des héros. Habituellement, quand le nom propre d'un personnage a une signification correspondant à sa position, sa fonction dans l'œuvre, on le traduit. (…) C'est le cas des noms de code des super-héros dans les comic-books et c'est ce qui se faisait encore il y a une dizaine d'années (cf. les traductions de Wolverine et Nightcrawler en Serval et Diablo). Mais maintenant, combien de lecteurs saisissent immédiatement, en lisant "Heatwave" par exemple, qu'ils vont découvrir un héros dont les pouvoirs sont liés à des vagues d'énergie, dirons-nous. La traduction est un travail ingrat et difficile qui demande précision et amour du détail et qui ne doit pas être fait à la va-vite. Vous me direz que l'absence de traduction des noms est liée à des problèmes de droits mais Semic avait réglé la question en déposant le mot "Serval" pour sa version intégrale. Pourquoi ce modèle n'a-t-il pas été suivi ? Par paresse et facilité ? Pour de simples questions pécuniaires ? Enfin, je dois être le seul à penser de la sorte et mon avis ne changera pas grand chose mais autant s'exprimer !

Xavier Sené

Cher Xavier… Oui, tu as raison, il faut toujours s'exprimer et ta lettre évoque divers aspects rarement évoqués dans notre courrier. Cependant, la rigueur dont tu fais preuve quant à la traduction d'"éditor" semble contradictoire avec ta nostalgie subjective pour des traductions comme "Serval" ou "Diablo". Car aucune de ces

traductions n'est exacte : le serval n'est pas l'animal correspondant au "wolverine". Quant à Nightcrawler, cela signifie littéralement le "rampeur de la nuit". Ce terme ne véhicule donc aucune notion diabolique propre à "Diablo". Quant à Marvel France, ils ne peuvent pas utiliser Serval, ce nom appartenant, comme tu l'écris, à Semic, donc la paresse n'a rien à y voir. Tu noteras que Tornade, Diablo ou Malicia ont gardé le même nom parce que ceux-ci n'ont pas été déposés. Enfin, en matière de traduction, il ne peut y avoir de règle générale mais seulement du coup par coup. Sinon imagine-toi en train de lire les aventures d'un Bishop qu'on appellerait... l'Évêque !

X-FORCE EST DE CONSTATER...

Salut Izod et Zemo. C'est quoi cette histoire concernant X-Force ? Un personnage en forme de crotte de nez, des dessins et costumes dignes d'un mauvais épisode des *Power Rangers*, un concept avec Portacio et Peter Wisdom qui n'a pas eu le temps de vivre assez longtemps pour être intéressant !!!

<Il n'est pas du tout évident que le nouveau concept par Pete Milligan et Mike Allred ne soit pas intéressant et qu'à sa lecture, on ne sympathise pas avec ces nouveaux personnages (bien que, personnellement, comme toi, j'ai des doutes quant à l'homme-crotte montré dans le CB du mois dernier). Attendons de lire. Ce qu'on pourra regretter, cependant, c'est d'appeler X-Force quelque chose qui ne l'est pas. Marvel aurait sans doute mieux fait de lancer ça sous un nom différent.>

Je m'emballais grave à l'annonce de la venue de Quesada à la tête de la Maison des Idées et voilà qu'il devient, dès le début, aussi gâteux que le père Lee et son *Ravage 2099* !!! Rassurez-moi en me disant que c'était un poisson d'avril avant la date, comme les *Z-Men* l'ont été il n'y a pas si longtemps !!!

<Eh bien non, ce n'est pas un poisson. Par contre, ce n'est pas parce qu'une de ses décisions ne plaît pas que Joe Quesada est gâteux. Il avait bien édité, par exemple, la décevante mini-série du Punisher par Berni Wrightson paru chez Marvel Knights... Pourtant, ça n'empêche pas MK d'être globalement reconnu comme une réussite. Il ne faut pas juger de la qualité d'un éditeur-en-chef sur une seule série. D'autant qu'une fois encore, le principal problème, pour l'instant, ce sont les conditions du lancement de ce qui aurait pu être un nouveau titre.>

Sinon, chapeau pour le contenu de votre magazine. Vous avez un peu la dent dure contre les publications Delcourt. Par contre, je les trouve convenables en comparaison à la BD *Buffy* qui s'enfonce mois après mois. Mais bon, les goûts et les couleurs... Bon, merci de me répondre concernant *X-Force* et bonne continuation.

"Serval"

Delcourt, tu dis ? Je ne crois pas qu'on ait particulièrement maltraité les parutions Delcourt. Quant à Buffy, nous n'avons jamais caché que cette BD nous décevait grandement, à plus forte raison quand le concept de la série TV est si riche et se prêterait si bien à une adaptation de bien meilleure qualité que le comic-book actuel.

BD EURO CONTRE BD RÉAC ?

Salut à tous ! Je suis très déçu par la production actuelle : soyons francs, c'est très nul, et je préfère de loin la BD européenne (Jodorowsky, *Lanfeust*, *Chroniques de la Lune Noire*), car le comic-book est devenu globalement réactionnaire. O.K., il l'a toujours été. Mais qu'apporte *Spawn* de plus si ce n'est de la violence gratuite et de l'argent à TMP ??? Je pense donc qu'il est normal que les ventes soient catastrophiques, alors que la BD européenne explose tous ses records. En effet, actuellement, seul *Rising Stars* ou certains trade paperback sont de qualité. Le reste est tellement téléphoné. Pour ma part, je crois que le concept des super-pouvoirs n'est plus l'apanage des comics, mais du cinéma (*Matrix*) et du jeu vidéo. Dommage. Bon, *Ultimate Spider-Man* est O.K., et Joe Quesada semble cool. Mais, à mon avis, le comic-book va vraiment y rester, car je crois que Marvel et DC pensent trop à l'argent et pas assez aux lecteurs. Qu'en dites-vous ?

Le Concombre Masqué

PS : Vous devriez publier une courbe des chiffres de ventes US.

PPS : Pourquoi pas un Superman vs Captain Marvel ?

Dessin de Y. Lemoine

Cher Concombre (ça fait drôle de t'appeler comme ça), certes certains comics sont un peu "réac" mais, heureusement, d'autres séries s'occupent de rétablir l'équilibre. Le fait reste, cependant, qu'aux USA comme en France, le marché s'effondre et que les signes de reprise ne sont pas encore là, malgré le fait que certains tirages soient très vite épuisés... Normal, les éditeurs tirent beaucoup moins de revues qu'à une époque. Qu'adviendra-t-il ? Qui vivra verra... Pour ce qui est des super-pouvoirs, tu as raison, ce n'est pas l'apanage des comics. Des livres comme l'Odyssée ou l'Iliade en font usage à foison. Pourquoi pas un Superman contre Captain Marvel ? O.K., mais lequel ? Quand même pas le Captain Marvel qui a joué le héros oublié en décembre dernier ?

Dessin du Studio Climax

LE PITRE AU PIQUET

Je viens de finir de lire votre dernier numéro et je tiens vraiment à vous remercier pour votre travail et surtout pour votre attention envers nous, modestes fans de comics. En effet, j'ai 24 ans et lire des comics à mon âge est souvent déconsidéré. Soit on est des gamins attardés ou alors des malades psychotiques. Au moins, quand je lis votre mag, je me sens tout à fait sain d'esprit. Et puis c'est grâce à Spidey et à Batman que j'ai appris l'anglais. Enfin, je ne vais pas vous raconter ma vie... Si je vous écris, c'est pour vous demander si vous comprenez quelque chose à la politique éditoriale de nos chers éditeurs. En effet le Semic Book *Sam et Twitch* reprend des épisodes déjà publiés. Idem pour *Tellos*. Ils annoncent même un *WildCATS*. Quel intérêt ? S'il y en a un, je voudrais bien le savoir. (...)

Emmanuel Blas (Maubeuge)

Cher Emmanuel, l'avantage d'avoir la même histoire sur deux supports différents, l'un populaire et l'autre luxueux, c'est qu'ils s'adressent, en théorie, à deux publics différents. Le premier qui suit ses titres en kiosque tous les mois, l'autre qui préfère avoir un bel objet de collection, même s'il est plus cher. En théorie, l'intérêt est donc de satisfaire des lecteurs différents. Ce qu'on pourra regretter parfois, c'est le manque de planning qui fait qu'on ne sait pas toujours à l'avance si l'histoire paraîtra sous ces deux formes. Moralité, certains fans du format de luxe ne savent pas s'ils retrouveront en album l'histoire qui paraît en kiosque. Du coup, ils l'achètent, de peur de le rater, mais découvrent moins d'un semestre plus tard le même épisode sous une plus belle présentation. Et là, c'est le dilemme : faut-il investir dans un Semic Book ou un 100% Marvel dont on possède déjà le contenu ? Apparemment, cependant, Semic et Marvel semblent s'éloigner des réimpressions pour se concentrer de plus en plus sur du matériel inédit, ce qui résoudrait le problème.

Bon, les enfants, je file reprendre ma cure d'amaigrissement jusqu'au mois prochain... En espérant que ce soit Izod qui s'y colle... Aussi, envoyez-lui des vannes bien vaseuses, ça lui apprendra et puis si jamais c'était moi quand même, ne vous inquiétez pas, je ferais comme d'habitude, je censurerais !

[Big Zemo]

Le Choc

TEXTE : ANTOINE MAUREL - DESSINS/COULEURS : SOUL - DESSINS/COULEURS (SD) : STEPHANE LOUIS/MM

Amis des sciences occultes, bonjour. S'il avait eu le temps, on aurait bien aimé que le Docteur Strange soit l'arbitre de la rencontre d'aujourd'hui. En effet, nous n'accueillons ni plus ni moins que l'une des stars des Vengeurs, la Sorcière Rouge, qui se verra opposer une petite nouvelle, Mystic. L'occasion de vérifier si c'est toujours dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes…

UNE LÉGÈRE DISPROPORTION

Wanda Maximoff est quasiment aussi ancienne que le Marvel Universe tel que nous le connaissons. En effet, la dame a fait son apparition dans les pages des premiers numéros des *X-Men*. Léger accroc cependant : à cette époque-là, c'est en tant que membre fondateur de la Confrérie des Mauvais Mutants qu'elle est créditée. Elle est alors totalement inféodée à l'ego démesuré de Magneto et on ne lui connaît pour seule famille que son frère, Pietro, alias Vif-Argent, officiant au sein du même groupe. Fort heureusement, cet état de choses ne dure qu'un temps et, bien vite, tous deux quittent la confrérie. On apprendra plus tard qu'en réalité, ils sont tous deux les enfants de Magnus. En compagnie d'Oeil-de-faucon (un ancien cambrioleur), ils sont recrutés par Cap pour former les Vengeurs nouvelle formule lors de leur premier remaniement. Bien vite, leurs actes méritoires autant que le talent de Steve Rogers pour les relations presse viennent prouver la réalité de leur rédemption. Plus tard, dans les années 70, Wanda défraie de nouveau la chronique en épousant la Vision. Évidemment, plus d'un Américain a du mal à admettre qu'une de ses égéries épouse un robot mais, comme toujours, elle tient bon. D'ailleurs, le couple ne résistera pas aux ravages du temps, pas plus qu'à la présence de Simon Williams, a.k.a. Wonder Man, au sein de l'équipe. Il faut dire que ce dernier est en fait le "modèle" qui a servi à créer le schéma de pensée de la Vision, donc leurs goûts en matière de femmes sont plutôt similaires… D'ailleurs, plus récemment, le pouvoir de Wanda a évolué et elle s'est trouvée capable de ramener Wonder Man d'entre les morts. Du coup, elle est maintenant sa compagne, au grand dam de la Vision. Ses journées sont assez bien remplies puisque, en plus de ses affaires amoureuses, elle assume la co-direction des Vengeurs avec Cap. Il y a bien moins de choses à dire sur Mystic, en raison d'une durée d'existence bien plus courte. Sachez tout de même que la belle se prénomme en réalité Giselle et qu'elle vit sur la planète Tanipal. Sur cette

Titans

MYSTIC VS LA SORCIÈRE ROUGE

terre, comme sur les autres planètes du CrossGen Universe, il existe un porteur du Sigil, une marque brillante qui confère de grands pouvoirs à celui qui l'arbore. Théoriquement, le porteur est choisi de façon anonyme mais, apparemment, sur Tanipal, on ne l'entend pas de cette oreille puisqu'il existe une véritable religion du Sigil. Dans cette optique, Geneviève, la sœur aînée de Giselle (comme vous pouvez le constater, la série est très typée "french touch"), s'apprêtait à le recevoir en récompense d'une dévotion quasi monacale. Manque de pot, le pouvoir a choisi la cadette pour se réincarner, en dépit de son relatif manque d'intérêt pour les choses de la magie. Giselle est donc devenue la nouvelle Mystic, un peu par hasard, et elle commence tout juste à appréhender l'étendue de son pouvoir.

Tours de passe-passe

C'est bien connu, les Vengeurs passent une partie de leur temps dans l'espace. Il est donc fort possible que les pérégrinations interstellaires de Wanda la conduisent un jour sur Tanipal. La mission de la porteuse du Sigil étant de protéger sa planète, elle devrait alors aller voir en quoi consiste le nouveau danger potentiel. L'un des points forts de Mystic est qu'elle commence à se révéler être une bonne espionne. Là où une porteuse élevée dans la plus pure tradition (au hasard, sa sœur…) arriverait sûre de son pouvoir et investie par une certaine foi, Giselle se révèle plus pratique et, somme toute, plus fine dans son approche. Elle pourrait donc tenter d'infiltrer les Vengeurs pour se renseigner et même y parvenir avec succès. Cependant, une magicienne de la classe de Wanda ne tarderait tout de même pas à déceler une aussi grande source d'énergie magique. N'oublions pas qu'elle et son frère, avant d'être recueillis par les gitans, ont été élevés au mont de Wundagore. Entre toutes ces expériences et une solide éducation mystique transmise par Agatha Harkness, elle en connaît un rayon question types de magies diverses et variées. Un affrontement ne donnerait sans doute rien de bon non plus pour la pauvre Giselle. Certes, son pouvoir est absolu sur sa planète et il est peut-être théoriquement plus puissant que la magie ch'tonienne utilisée par la Sorcière Rouge. Mais ce n'est pas tant le pouvoir absolu qui compte que la façon dont on l'utilise. La magie de Wanda, sa capacité à agir sur les probabilités, vient du cœur même des éléments environnants. Elle draine l'énergie à sa source, et sa récente échauffourée avec Morgane n'a fait qu'améliorer les choses, la conduisant à découvrir la vérité sur ses talents. En revanche, le pouvoir du Sigil est lié à la volonté de son porteur. Et Giselle, jeune et inexpérimentée, aura tôt fait de paniquer face aux tours de la Sorcière Rouge. Et si elle perd confiance, son pouvoir ne suit plus. Il est donc évident qu'il manque à notre jeune amie quelques années d'apprentissage de la magie, ainsi que de pratique, pour prétendre rivaliser avec Wanda. Heureusement, cette dernière n'a rien d'un monstre et, une fois le combat achevé et la situation clarifiée, il est certain qu'elle pourrait lui apprendre un ou deux sortilèges utiles.

VAINQUEUR PROBABLE
La Sorcière Rouge

Le mois prochain
Thor
vs
Spawn Dark Age

VOTEZ NOMBREUX ! PAR TOUS LES MOYENS DE COMMUNICATION POSSIBLES !

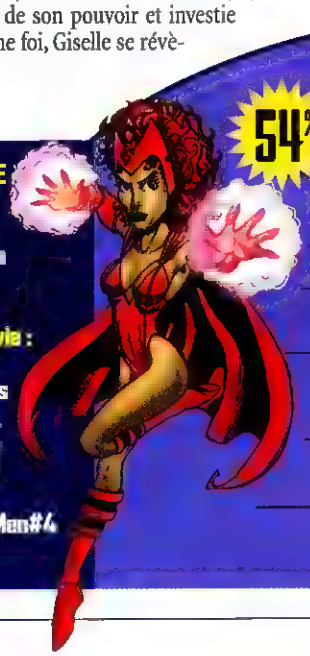
MENTION SPÉCIALE - pour l'équipe de CROSSGEN COMICS aux États-Unis qui a cru pouvoir faire gagner Mystic en faisant voter tout son staff (et parfois même en français) ! Mais nous les avons vite démasqués et l'impartialité des comptes a été préservée… Ian, Mark, Dave, Tiffany et les autres, rien ne sert de tricher, na !
Néanmoins, bravo. On voit qu'ils vont souvent sur le site de COMIC BOX.

TABLEAU D'HONNEUR

54%

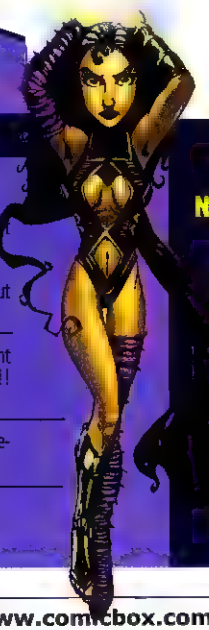
Auraient vu Wanda Maximoff gagner !!!

- La Sorcière Rouge connaît parfaitement ses pouvoirs, alors que Mystic n'a qu'une arriviste qui ne désirait même pas ses dons. - **Darius Le Borgne**
- La Sorcière Rouge, sans hésitations : pour porter un costume aussi laid, il faut vraiment avoir un caractère en acier trempé ! - **Michael Danczuk**
- Mystic va commencer à tabasser Wanda, alors là, y'a Wonderman & Vif Argent qui vont prendre Mystic par la peau du c... ! Et Mystic va se retrouver In Padré !!! Wanda :1; Mystic : 0 - **Dominique Vasse**
- Match nul : elles vont parler chiffons et sortilèges puis s'échanger leurs garde-robes d'ensorceleuses - **Le grand sorcier Wonduu**



LA SORCIÈRE ROUGE

Nom : Wanda Maximoff
Yeux : Verts
But dans la vie : Assurer la direction des Vengeurs avec brio.
Première apparition : Uncanny X-Men#4



MYSTIC

Nom : Giselle Villard
Yeux : Bleus
But dans la vie : Pour le moment, échapper à sa soeur
Première apparition : Mystic #1

HOME OBJETS

News

Nouvelle série !

Sideshow Toys a pris une licence Buffy et compte bien l'exploiter. On attend pour avril ou mai des figurines de 12 pouces (30 cm) de Buffy elle-même ainsi que des trois monstres vus dans le très populaire épisode muet de la série : "Hush". Chaque poupée coûtera environ 25 dollars (ce n'est pas donné !).

Beuah ! Aussi...

N2 Toys, qui se spécialise dans les collections de figurines adaptées de blockbusters hollywoodiens, prépare de nombreux projets dont une nouvelle série sur Matrix (avec des personnages mineurs comme Tank et les sondes de la Matrice) et même une figurine Rambo. Le soldat de l'Amérique des années 80 devrait donc avant l'été dans une collection intitulée Hardened (les durs à cuire !) qui comprendra aussi (sic) Steven Seagal...

Les Aventuriers de la figurine exclusive !

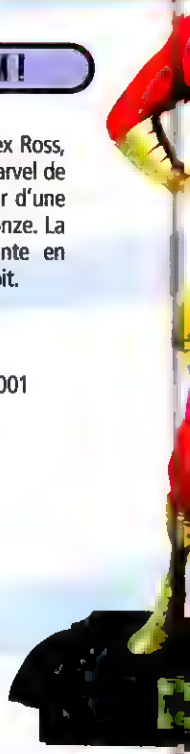
LucasFilm et Disney ont annoncé la disponibilité de figurines Indiana Jones, produites par Applause, exclusivement achetables dans les parcs à thèmes de l'oncle Walt.. Deux tailles disponibles : la 11,5 cm à 6 dollars et la 25 cm à 15 dollars. Arriveront-elles jusqu'à Marne-la-Vallée ? Nous verrons cela... En attendant, vous pouvez les commander par correspondance au 00-1-407-363-6200 (attention au décalage horaire et aux frais d'envoi, évidemment).

FIGURINE MAGDALENA

Darkness n'est plus seul dans sa collection. La belle Magdalena l'a enfin rejoint. Livrée avec sa cape et ses armes, elle peut partir à l'assaut des forces démoniaques ! Un pur joyau signé Clayburn Moore.

Editeur : M.A.C
Disponibilité : Mai 2001
Prix : 140 Frs env.

STATUE SHAZAM !



Basée sur les dessins d'Alex Ross, cette statue du Captain Marvel de DC avait déjà eu l'honneur d'une production tout en bronze. La revoici intégralement peinte en rouge et or comme il se doit.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Juillet 2001
Prix : 2000 Frs env.

TEE-SHIRTS GRAPHITTI

Les pros du T-shirt sortent le grand jeu en 2001. Kevin Smith et Matt Wagner leur ont réservé la primeur de leur Green Arrow, Marvel celle de leur Ultimate Spider-Man avec deux T-shirts distincts (un avec le logo, l'autre avec le personnage). Signalons aussi l'arrivée d'un modèle Bizarro (avec, comme il se doit, le logo de Superman à l'envers).

Editeur : Graphitti
Disponibilité : Avril 2001
Prix : 180 Frs - 200 Frs env.

BUFFY SERIE III

La troisième salve de figurines Buffy arrive chez Moore Action Collectibles. Enfin disponible, Cordelia reflète bien le visage de l'actrice qui l'incarne (Charisma Carpenter). Xander est également de la partie, tout comme une variante d'Oz en loup-garou !

Editeur : M.A.C
Disponibilité : Avril-Mai 2001
Prix : 140 Frs env. pièce

WONDER-WOMAN/WONDER-GIRL SET

Anniversaire oblige, Wonder Woman est sur tous les fronts cette année. Ce mois-ci, DC Direct propose un coffret collector (cher) comprenant les figurines de Wonder Woman et de sa "sœur" Wonder Girl (future Troia) dans leur costume de combat mais aussi dans la toge grecque traditionnelle de Paradise Island.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Août 2001
Prix : 350 Frs env.

MINI-BUSTE ANGEL

Membre fondateur des X-Men des sixties, Angel n'a pas été oublié par Randy Bowen et ses troupes qui lui consacrent un mini-buste dans sa désormais célèbre collection. On se doute que, par la suite, on aura droit à une statuette Archangel (art de la déclinaison, leçon #1). C'est toujours aussi bien fait, avec une peinture métallisée mieux que sur ta R12 (!)

Editeur : Bowen/Marvel
Disponibilité : Mai 2001
Prix : 400 Frs env.

FIGURINES PLANETARY

Les trois "observateurs" de l'agence ultra-secrète Planetary prennent la pose dans leur première collection de figurines signées DC Direct. Elijah Snow, Jakita Wagner et le Drummer sont en tous points conformes à leurs alter-egos (sauf, peut-être, Jakita, plus "lisse" que la "vraie"). Seul point noir, comme souvent avec DC, ces figurines seront chères (150 Frs pièce). Il n'y a rien à faire, cela gâche le plaisir !

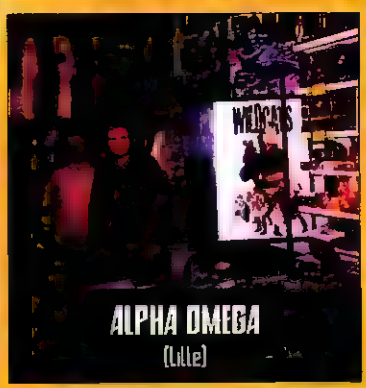
Editeur : DC Direct
Disponibilité : Août 2001
Prix : 150 Frs pièce env.

MINI-BUSTE GREEN LANTERN II

Second mini-buste de la collection statue + anneaux Green Lantern, voici Hal Jordan, le plus célèbre des GL, celui par qui le scandale est arrivé. Une bien belle pièce de collection, surtout si vous avec déjà Alan Scott et que vous achèterez le futur Kyle Rayner.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Juillet 2001
Prix : 600 Frs env.

arrêt sur comic-shop



À Lille, Jean-Marc, aidé de son acolyte Franck, vous raconte tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur leur boutique sans jamais avoir osé le demander...

MA SELECTION COMICS
VF : X-Men, Warlands et Steampunk
VO : Ultimate Spider-Man, Ultimate X-Men et Powers

LES TOPS DE MA BOUTIQUE
- JOUETS : McFarlane Toys en général et les Star Wars
- COMICS VO : X-Men et Steampunk
- COMICS VF : X-Men et Spawn

MA SELECTION JOUETS
Spawn, Simpson et Star Wars

MES TOP ARTISTES
Steve Rude (Nexus chez Dark Horse), Carlos Pacheco et Chris Bachalo

Où Trouver ces Objets ?

>Abyss Jpc
1 Bis Rue Royale
45000 Orléans

Alpha Omega
25 Rue de La Clef
59800 Lille

>Astro City
22 Rue Masurel
59000 Lille

Bulle en Stock
4 Rue Marché Louselles
80000 Amiens

>Comic Book Machine
39 Rue Carreterie
84000 Avignon

Dékoninck
35 Rue de La Croix-Nivert
75015 Paris

>Excalibur Dijon
44 Rue Jeannin
21000 Dijon

>Galactic Stories
6 Bis Rue des Ecoles
75005 Paris

>Glénat Grenoble
19 Avenue Alsace Lorraine
38000 Grenoble

>Japanim
6 Rue de Turenne
56100 Lorient

Mirages Sarl
15 Rue Montbauron
78000 Versailles

>Story BD
13 Rue du Château
44000 Nantes

>Super Fiction
55 Rue Baudrière
49100 Angers

Initiatives comics

pages réalisées par Lise Benkemoun - Antoine Maurel

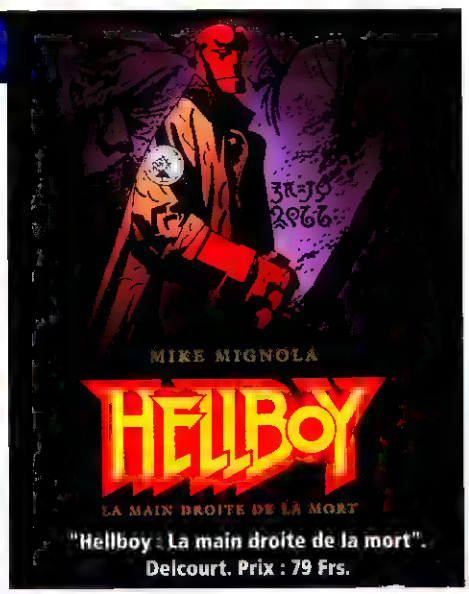
"La Bombe", Albin Michel. Prix : 79 Frs.

Michaël Kael contre la bande dessinée

> Ils sont très présents autour de la B.D., les p'tits gars du journal de Moustic, ces derniers temps. En effet, après "notre Président" aperçu à Angoulême (en compagnie d'une bande de joyeux drilles arborant tambours et toques de chefs, allez comprendre...), c'est au tour de Benoît Delépine, alias Michaël Kael, de revenir sous les feux de l'actualité avec son second ouvrage, co-signé avec Stan et Vince, *La bombe*. Un titre qui décrit bien son héroïne, Vic Lamar, une jeune fille naïve et décidée à faire du cinéma malgré l'avis de son père. L'album débute sur sa rencontre avec un producteur véreux... Vous imaginez aisément la suite. Bon, d'accord, en réalité, la suite est plus compliquée qu'il n'y paraît de prime abord, vu que nous sommes dans le futur, ce qui induit de merveilleux progrès en matière de clonage. Vous voyez le topo. Le problème, c'est que la trame de base semble n'être qu'un fallacieux prétexte pour nous fourguer toujours plus de fesses et d'obsessions propres à Delépine. Aussi, on ne s'étonnera ni de la présence d'un grand méchant consortium industriel dont la mentalité est labellisée "World Company" à 200%, ni d'un tas d'allusions mal déguisées à notre société contemporaine. Tout y passe : les multinationales (dans le futur, il est interdit de dire du mal de Coca-Cola à haute voix, sous peine de rencontrer une mort rapide), les OGM et le clonage. Du coup, c'est un peu le bazar ; difficile de trouver une cohérence dans cette cinquantaine de pages dont l'histoire principale prend dix lignes. On sent l'écriture hâtive et les dessinateurs sont assez peu inspirés : les mensurations de "la bombe" varient au gré des pages et les couleurs sont très inégales d'une planche à l'autre. Bref, pas grand chose à retenir de cet album. Sans transition, la suite...

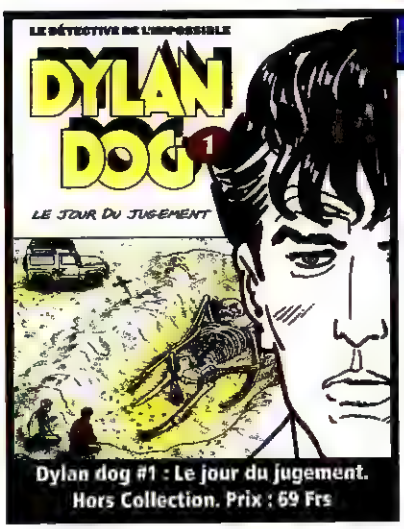
Petits délires Mignolesques...

> Comme toujours, beaücoup d'entre vous seront contents d'apprendre le retour de Hellboy, le bébé de Mike Mignola. Ce dernier n'est pas un rapide mais, contrairement à certains, il a su fidéliser un certain nombre de fans qui attendent patiemment leur ration annuelle. Pour ceux qui auraient échappé au phénomène, le nouveau tome, *La main droite de la Mort*, constitue une parfaite introduction à l'univers de ce héros à part. Démon échoué sur Terre peu après sa naissance, il a vite grandi pour devenir, dès les années 50, un membre du Bureau des affaires paranormales. À la base, rien d'extraordinaire, mais c'est sans compter le trait unique, très gothique, avec un encrage très lourd, de l'auteur et son sens du fantastique, digne de (et très inspiré par) Edgar Allan Poe. Cette fois-ci, il s'agit d'un recueil d'histoires courtes, excellentes car elles permettent de mieux cerner les traits marquants du personnage. Tout d'abord, Hellboy est un grand silencieux qui semble souvent se laisser dépasser par les événements jusqu'à la conclusion, mais sa constitution à part lui permet toujours de s'en tirer. Généralement, il ne punit pas les criminels ou les pêcheurs lui-même, c'est le destin qui s'en charge, non sans une certaine ironie. De plus, il vient naturellement poser la question de l'orientation de l'homme : a priori, c'est lui le "rejeton de l'Enfer" ; et pourtant, la conduite dont font preuve les divers humains qui s'ébattent autour de lui vient nous faire douter. Enfin, la dernière histoire revient sur les origines du monstre : son enfance, son rôle sur Terre et son choix de se couper les cornes, en signe d'insoumission. Il s'agit réellement ici d'un des meilleurs albums édités jusqu'ici et nous ne saurions trop en conseiller la lecture aux fans comme aux autres.



"Hellboy : La main droite de la mort". Delcourt. Prix : 79 Frs.

B.D. Spaghetti !!!...



Dylan dog #1 : Le jour du jugement. Hors Collection. Prix : 69 Frs

> Avis à tous les amateurs de bande dessinée "à l'italienne" : Hors Collection a pensé à vous en publiant un autre titre Bonelli, les aventures de Dylan Dog. La comparaison avec le titre récemment proposé par Semic n'est pas innocente : au-delà d'un héros au nom ridicule, on peut leur trouver de nombreux points communs. Là aussi, nous avons affaire à un copieux volume en noir et blanc dont l'histoire emprunte allègrement à plusieurs mythologies. Le début est assez apocalyptique : des morts qui se réveillent dans l'attente du jugement dernier, une jeune fille qui vole et un jeune pigiste qui voit ses écrits personnels sans cesse effacés par les bugs de son Macintosh. Le point commun entre tous ces faits apparemment isolés ? L'intérêt que leur porte Dylan Dog, "enquêteur en cauchemars". Si quelques autres titres viennent étoffer cette mouvance, on pourra commencer à parler dans ces colonnes d'école italienne. Ladite école se définirait, outre son style graphique, par une certaine conception du schéma narratif : les faits s'accumulent tant et plus ; au milieu de tout cela, un héros, qui est présent mais pas forcément actif, à mesure que le mystère s'épaissit. Finalement, tout lui est révélé ; à la manière d'un roman policier, chaque sous-intrigue trouve sa place dans une toile de fond assez vaste. Cette fois-ci, force nous est d'admettre que la fin est un peu précipitée (on doit s'y reprendre à plusieurs fois pour vraiment comprendre de quoi il retourne) mais les dessins sont excellents : Ugolino Cossu possède un vrai style, même si les décors sont parfois un peu pauvres. Nouvelle école ou non, cet ouvrage divisera sûrement mais saura sans nul doute trouver son public.

De Daredevil à l'érotico-comique

"Sally Forth #1 : J'aurais mieux fait de me taire". Hors collection. Prix : 65 Frs

> Le nom de Wally Wood ne dit sans doute rien aux plus jeunes d'entre vous mais les plus anciens fans de Matt Murdock savent à quel point ils lui sont redevables. Mais l'homme est également célèbre pour avoir été l'un des premiers à "donner du volume" à ses personnages féminins, à une époque où le Comics Code faisait la pluie et le beau temps. Après l'homme sans peur, cette tendance est progressivement devenue sa marque de fabrique. Hors Collection nous propose de (re)découvrir ses travaux de la fin des années 60, tout du moins l'un des plus montrables, les "aventures" de Sally Forth. Cette charmante demoiselle est supposée faire partie d'un escadron de paras durant la guerre du Viêt Nam. A priori, on ne voit donc pas trop bien comment l'auteur compte s'y prendre pour installer l'ambiance voulue dans un tel cadre. Tout simplement en ne nous montrant (presque) aucune scène de guerre. Très rapidement, la joyeuse compagnie se fait embarquer dans les Carpates ou sur Mars, afin de lutter contre un savant fou plus que caricatural. Quant à Sally, il nous est bien précisé que "ses talents ne sont absolument pas d'ordre militaire"... Du coup, la cinquantaine de pages qui suit ne constitue en fait qu'un grand ensemble de variations sur le thème "À quelles occasions une jeune femme un peu naïve mais particulièrement bien faite peut-elle brusquement perdre ses vêtements ?". Évidemment, l'ensemble est un peu répétitif et même l'auteur semble finir par s'en amuser. Bon, cependant, que les moralistes de tout poil se rassurent : rien ne va jamais réellement plus loin que l'exhibition mammaire. La lubricité n'est que suggérée, certes pas très finement. Avec le recul, on se demande si ce genre de publication présente encore un intérêt aujourd'hui. À notre avis, oui : la valeur sociologique de ce genre de documents n'étant plus à prouver, nous ne saurions trop conseiller à tous les passionnés des sixties d'y jeter un œil.

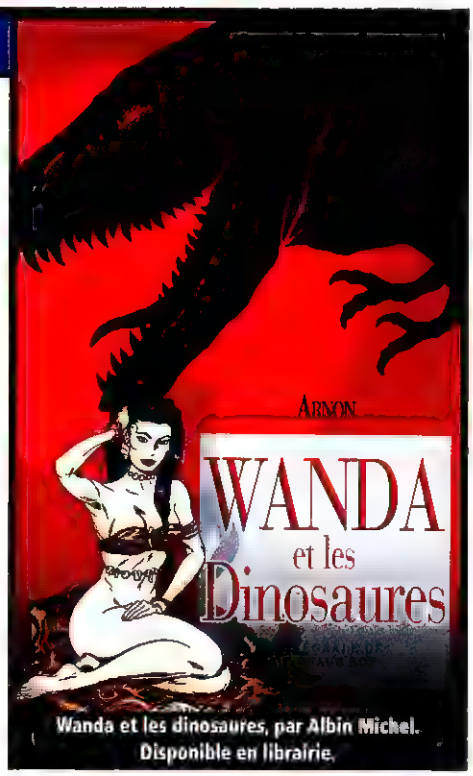
Marvel au musée

"Marvel Galerie" Éditions Soleil. Prix : 249 Frs.

> Dernier-né de la collection "Illustrateurs" de chez Soleil, *Marvel Galerie* semble enfin être adressé directement aux lecteurs de comics. En effet, si la route de Julie Bell, Boris Vallejo et consorts croise parfois celle des super-héros, il faut bien admettre que nous ne nous sentons pas toujours directement concernés par ces ouvrages, plutôt axés fantastique, voire Héroïc-Fantasy. Cette fois-ci, c'est la bonne : du Marvel, du Marvel et rien que ça ! On commence la visite en voyant comment certains héros ont inspiré les artistes les plus divers. À tout seigneur, tout honneur : en plus de la couverture, Spidey est le seul a avoir le droit à une section à part. S'ensuivent les autres héros, les Vengeurs, Thor ou bien Daredevil. Enfin, certains illustrateurs, généralement peintres à leurs heures, ont droit à un traitement de faveur avec une section à part. Par exemple, Alex Ross. Et l'éditeur a bien fait les choses, puisqu'il nous est donné d'admirer certaines de ses toiles sur des doubles pages dépliantes, ce qui leur donne toute leur splendeur de "fresques". Paradoxalement, on regrettera peut-être la trop grande place faite aux peintres. Certes, leur travail est plus prenant visuellement mais on a un peu l'impression que 40 ans de chefs-d'œuvre plus classiques, entendons par-là "dessinés et colorisés", sont passés à la trappe. Du coup, la plupart des œuvres présentées ici sont relativement récentes et certaines mini-séries voient l'intégralité de leurs couvertures republiées. Cela dit, l'ensemble reste une excellente initiative, très agréable à regarder, et il ne nous est pas interdit d'espérer d'autres volumes dans la même mouvance.

Santa Neanderthalia

> Certains connaissent peut-être déjà Jean-Marie Arnon pour "Coeurs de silex", supposé être "le premier sitcom préhistorique". "Wanda et les dinosaures" (l'intégrale de Dinosaur Bop, déjà publié aux éditions Zenda) semble en être la suite. En tout cas, l'idée de départ reste la même : les cro-magnons n'étaient pas si différents de nous que nous vouulons bien le croire (et non l'inverse). Aussi avons-nous le droit aux histoires sentimentales d'Eddy, un jeune barman qui doit préserver sa douce Wanda des griffes avides de Wally Kantrop, un loubard qui rappellera quelques souvenirs aux banlieusards des années 70, et de Dora de Goo, la séduisante propriétaire d'une agence de mannequins, aux penchants vaguement saphiques. Vous le voyez, l'ambiance est plutôt ... légère ; les filles à poil pullulent (facile, au vu des tenues de l'époque). En plus de tout cela, une intrigue concernant des objets typés 20éme siècle, qui vient remettre en question le positionnement chronologique de l'ensemble. Le dessin, sans être bâclé, n'est pas extraordinaire mais Wanda et les dinosaures fait partie de ces oeuvres qui jouent la carte du volume. Les amateurs de B.D. italienne, dont cet album est assez proche, pourront toujours y jeter un oeil...



Wanda et les dinosaures, par Albin Michel. Disponible en librairie.

Comme une équipe de foot...

> Onze albums plus tard, et la belle est encore fraîche : Witchblade est une valeur sûre, en album notamment. Comme il s'agit des épisodes 20, 21 et 22 de la série, c'est encore en grande partie du Michaël Turner aux dessins (aidé quand même par Matt Broome, Clarence Lansang, Brian Ching et Dan Fraga...), donc c'est beau ! Côté scénario, on en est au story-arc où Sara n'a plus la Witchblade, récupérée par... vous savez qui, et que le meurtre d'une de ses proches l'atteint passablement... On ne va pas vous en dire plus de toute façon ! Le must, c'est d'avoir les coffrets avec toute la collec' mais, évidemment, si vous les avez déjà tous, on ne vous pousse pas à la consommation. A lire ou à relire selon les cas !

Witchblade #11. Éditions USA. Prix : 66 Frs.

Commande d'anciens numéros

25 FRANCS

COMIC BOX#1
Dossier Spider-Man : la fin de la saga du Clone. En Direct des USA Fathom, + Itw de Michael Turner. Ascension en France. Le point avec son créateur David Finch. Plus le 35ème anniversaire des X-Men. + Cadeau : carte Deus Il Chromium. Poster : Spider-Man

COMIC BOX#2
Dossier la JLA, le porte drapeau de DC Comics en France. En Direct des USA Avalon, un nouvelle division d'Image avec l'Itw de son père, Brian Haberlin. Rencontre avec Jeph Loeb, scénariste passionné de Cable et Batman. Plus Chapeau, Melon et Bottes de Cuir. Poster : 2 posters inédits de la JLA

COMIC BOX#3
Dossier Spawn, l'anti-héros + Itw Todd McFarlane. En Direct des USA Itw de Joe Quesada & Jimmy Palmiotti sur les Marvel Knights. Plus Godzilla dans les comics et les effets du Comic Code Authority + Cahier Spécial : Deadpool. Posters : Spawn, Deadpool

COMIC BOX#4
DEUX COUVERTURES AU CHOIX : DARKCHYDE OU WITCHBLADE
Dossier Un monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA : DC rachète Wildstorm. Darkchyd-de la pin-up de Randy Queen (+Itw). Shi portrait d'une combattante, rencontre avec Bill Tucci. Posters : Witchblade, Darkchyde

COMIC BOX#5
Dossier : les X-Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel + Itw Adam Kubert. En Direct des USA Neil Gaiman, créateur de Death. La France dans les comics. Quiz des super-héros. + Cahier Spécial : Blade. Posters : X-Men, Guilde des réalités alternatives X.

COMIC BOX#6
Dossier Preview'99, toutes les nouveautés de l'année. En Direct des USA Erik Larsen, créateur de Savage Dragon et scénariste. Comic Box in NY avec Chris Claremont. Décryptage des logos des super-héros. Les meilleurs comics de 1998 vos tops. Posters : Ascension et Divine Right

COMIC BOX#7
Dossier les vampires dans les comics. En Direct des USA Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts. Entretien avec Humberto Ramos. Quiz super-héros, Tomb Raider/Witchblade. Les adaptations des comics à la télévision. En cadeau le mini-calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8
JEUX : OUVERTURES AU CHOIX
HEROES RETURN OU FATHOM
Dossier les héros aquatiques, Heroes Return : les secrets d'une saga. En Direct des USA Alex Ross. Itw Ian Churchill, dessinateur de Coven. Posters : Fathom et Heroes Return.

COMIC BOX#11
Dossier Spécial Méchants + Batman Hellboy + Starman + les séries à publier d'urgence. Itw Brandon Peterson + Gary Franck. PREVIEW BD DE «CHROME» par l'association Sugar Comga. Posters : Batman vs Mr Freeze + Ian Nottingham.

COMIC BOX#13
BD EXCLUSIVE DE BATTLE CHASERS
Dossier Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part.1), Spawn, Awesome. Itw Steve Skroce, Keu Cha, Jim Krueger. Posters : Medieval Spawn + Rising Stars

COMIC BOX#14
SPECIAL POSTER
Dossier Musique et comics, la science. Anniversaire Batman (Part.2), Superman Pax sur Terre, Spider-Man Itw : Will Eisner, Greg Capullo. 6 Posters Inédits Fathom, Captain America, Gen 13, The Tenth, Darkness, Superman.

COMIC BOX#15
CADEAU : COMIC BOX A...PHA SPECIAL MARVEL KNIGHTS
Dossier Qui font vos comics Semic, Comment planter une série en 10 leçons, Shadowman, Anniversaire Batman (part.3) En Direct des USA Marc Silvestri Itw Richard Starkings

COMIC BOX#16
CADEAU : COMIC BOX ALPHA : 3 HISTOIRES INEDITES ARIA STONE HELLCOP
Dossier Les Vengeurs, Star Wars version comics, Anniversaire Batman (part.4) En Direct des USA Carlos Pacheco Itw Joe Casey, David Mack

COMIC BOX#17
UNE H'STOIRE DE GHOST
Dossier Les secrets de Mutant X, Comment coloriser son comic-book, Anniversaire Batman (part.5), Qui sont les WildCats. En Direct des USA Scott Lobdell Itw Pat Lee

COMIC BOX#18
CADEAU : SPIDER BOOK + POSTER GÉANT
Dossier Preview spécial 2000 et Top 5 des séries, dessinateurs, et scénaristes + Comment scénariser son comic-book, Anniversaire Batman (part.6). En Direct des USA : Andy Park (Tomb Raider) Itw : Kevin Smith.

COMIC BOX#19
BLISTER METAL COMIC BOX ALPHA
Wu-Tang Preview
Dossier Preview Batman Guerre et paix par Alex Ross. Comment encrer son comic-book par Tim Townsend. La fièvre nostalgique. En Direct des USA Kurt Busiek Itw Mike Wieringo (Tellos)

COMIC BOX#20
PREVIEW Exposure (16 p en couleurs)
Dossier Mythes et Magie Event Comics Ash, Painkiller Jane, par Quesada et Palmiotti Interview Matt Hawkins (Lady Pendragon) En Direct des USA John Byrne Posters Danger Girl Angela

COMIC BOX#21
PREVIEW Jade Warriors (16 p en couleurs)
Dossier Moebius et les comics Les métiers des super-héros Festival international de la BD d'Angoulême 2000 Interview Dan Fraga En Direct des USA Jay Anacleto Posters Iron Man - Arla/Angela

COMIC BOX#22
CADEAU : CRIMSON BOOK + POSTER GÉANT
Dossier Les scénaristes au pouvoir, les comic-strips Interview Alan Davis, Kevin Eastman (FAKIE 2) En Direct des USA Stephen Platt, Christian Lichtner (Liquid!) Posters L'aff. du film Heavy Metal, Gen 13

COMIC BOX#23
CADEAU : ABC PREVIEW PAR A.MOORE
Dossier Visite du nouveau studio CrossGen. Superman continue (Itw Eddie Berganza), Chris Claremont sur X-Men et FF Interview Alan Moore. En Direct des USA Joe Benitez et Marcia Chen Posters WildCats Malicia/ Wolverine

COMIC BOX#24
CADEAU : CROSSGEN PRIMER + CARNET DE CROQUIS FATHOM AVEC SON CRAYON
Dossier Visite de Marvel Superhero island (Orlando), Authority, VO/VF le match Interview Dave Wohl En Direct des USA Chuck Dixon Posters Rising Stars - Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#26
COUVERTURE INEDITE BATTLE CHASERS PAR JOE MADUREIRA
CADEAU : TALES OF THE DARKNESS 1/2
Dossier X-Men le film : les règles du collectionneur Contrôle d'identité Didier Crisse Interview Jim Cheug (Maverick, X Force...) En Direct des USA Joe Madureira le retour Posters : Wonder Woman et Authority.

COMIC BOX#27
PREVIEW Gear Station Prelude
16 pages en couleurs
Dossier Les comics en 3D - Ant-Man revient dans les bacs Contrôle d'identité : Philippe Druillet Interviews : Amanda Conner (Gate Crasher, Vampirella...) - John Cassaday (Planetary...) Angel Medina (Spawn, Kiss...) Posters : Avengers par Alan Davis et Darkness.

COMIC BOX#28
PREVIEW : Steampunk disincrastica
Chris Bachalo Joe Kelly - 20 pages
Dossier Les crossovers, Hellboy, Tavis Charest plan de carrière, Image rendez-vous avec l'histoire Contrôle d'identité : "Cyrus" Tota Interviews : Chris Bachalo (Steampunk...), Garth Ennis (Preacher...) Posters : Fantastic Four, Rising Stars

COMIC BOX#29
2 couvertures au choix : TOMB RAIDER OU MYSTIC + EN CADEAU RISING STARS #0 + PLANETARY PREVIEW INEDIT
Dossier Danger Girl le jeu vidéo. Pouvoirs perdus, pouvoirs trouvés, CrossGen débute en France, les mutants, Interview Dan Jurgens (Lara Croft...), Paul Jenkins (Wechblade...), Chris Gosset (Red Star...) Posters : Tomb Raider, Steampunk.

COMIC BOX#30
CADEAU : MONSTER FIGHTERS, WIC
32 PAGES DE BD INÉDITES
Dossiers Preview 2001(1), l'incroyable Hulk, les conventions d'hiver Interview David Finch, Joe Casey Posters Magdalena et Ultimate X-Men.

COMIC BOX#31
CADEAU : SKETCHBOOK INÉDIT DE SILKE, LA NOUVELLE SÉRIE DE TONY DANIEL
Dossiers Preview 2001(2), Wonder Woman, les comics made-in-France Interview Joe Quesada, Travis Charest, Jim Valentino.

COMIC BOX#32
CADEAU : le magazine de The Cow Spécial#1
Dossiers Tout sur le label Vertigo, Les Métabarons... Cyberforce le retour Interview J.G.Jones (Marvel Boy...), Fabian Nicieza (Gambit, Thunderbolts...) Posters : Thunderbolts, The Witching Hour

HORS-SÉRIE

COMIC BOX HS#1
VAMPIRELLA PAINKILLER JANE (80 24 PAGES)
Interviews : Tony Daniel, Paul Jenkins, Joe Kelly & Duncan Rouleau, Neal Adams, Jim Lee, J. Michael Straczynski Dossier : Vampirella fête ses 30 ans - Le procès de Darkness 40 ans de comics en France Posters : Vampirella/Painkiller Jane - Stone

COMIC BOX HS#2
SPECIAL CINEMA ET LES COMICS À L'ÉCRAN
Dossier : X-Men le film (du comic-book au film, les effets spéciaux, le doublage, l'histoire du film) De la BD à l'écran et vice versa Interviews : Bryan Singer (réalisateur d'X-men, Usual suspects...), David Goyer (scénariste de Blade, The Crow...) Posters : X-Men the movie et Star Trek par T.Charest.

COMIC BOX HS#3
EN CADEAU : LES ORIGINES DE BATGIRL 16 PAGES
Dossier : 1935-55 l'âge d'or, 1955/75 l'âge d'argent, 1975/95 l'âge moderne, les héros oubliés, la propagande dans les comics, E.C. Comics Interviews : Dave Cockrum, Romita Sr, Roy Thomas, S. Lee, Génération Kirby par E.Larsen, W.Simonson, J.Lacroix, J.M. Lefflcher et Jeremy Kirby. Posters : Batman&Green Arrow - Marvel Comics

COMIC BOX HS#4
SPECIAL PRODUITS DÉRIVÉS
EN CADEAU : UN TAPIS DE SOURIS WITCHBLADE !!!
Dossiers : Lara Croft, l'égérie des goodies, l'atelier de Clayburn Moore, les jouets venus des comics et vice-versa, la contrefaçon. Interviews : Todd McFarlane, Randy Bowen, Bill Morrison Posters : Tomb Raider et Spawn 17

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

.....

Téléphone : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N°: ☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D) ☐ #4(W) ☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8(HR) ☐ #11 ☐ #12 ☐ #13 ☐ #14 ☐ #15 ☐ #16 ☐ #17 ☐ #18 ☐ #19 ☐ #20 ☐ #21 ☐ #22 ☐ #23 ☐ #24 ☐ #26 ☐ #27 ☐ #28 ☐ #29(TR) ☐ #29(M) ☐ #30 ☐ #31 ☐ #32 ☐ HS#1 ☐ HS#2 ☐ HS#3 ☐ HS#4

STOP Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com

WebToyz
www.web-toyz.com

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : ..10. Frs*.
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT, DOM-TOM ET ETRANGER, 18 frs

Edition de mars 2001 - Mensuel

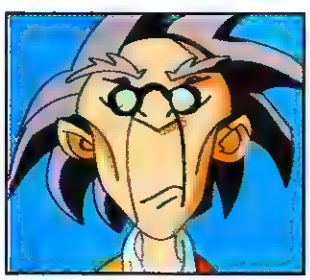
Clics & Claps

Toute l'actualité du monde périphérique à la bd

JACKIE CHAN ADVENTURES

Canal J - Mercredis, Samedis, Dimanches à 9h45 - 26 mn env.

L'un des acteurs les plus populaires du cinéma de Hong-Kong, Jackie Chan, a réactivé il y a quelques années sa carrière américaine. Après quelques beaux succès cinéma, Jackie (qui n'est plus tout jeune) a opté pour la jeunesse éternelle en devenant une star de dessins animés. Sur les écrans de télé depuis la rentrée 2000 aux USA, et dès le 7 Mars en France, *Jackie Chan Adventures* est la concrétisation de cette volonté. Jackie (qui se double lui-même dans la V.O.) y incarne un étudiant en archéologie qui trouve un talisman convoité également par des forces maléfiques représentées par l'infâme Valmont. L'oncle de Jackie apprend vite que le talisman du dragon n'est pas le seul



existant. Il y en a 11 autres, tous représentant un signe astrologique chinois. Il devra tous les retrouver avant Valmont (si ça ne fait pas jeu vidéo, ça…). En dehors du fait que la série est fort sympathique à regarder, elle nous ramène directement aux comics par son design, réalisé par Jeff Matsuda, ancien dessinateur à succès de *Wolverine*, *X-Factor* ou *Kaboom !* La série passe sur Canal J en exclusivité mais devrait être acquise par une chaîne hertzienne d'ici quelques semaines. À ne pas manquer (kiaï !).

TERMINATOR

DVD : Terminator

> "I'll be back". Voilà une des célèbres répliques d'Arnold Schwarzenegger dans les deux films de James Cameron consacrés au personnage de Terminator. Et, c'est clair, le cyborg infernal ne cesse de revenir… du moins en vidéo et DVD. Après une édition collector particulièrement jouissive de *Terminator 2* (hélas disponible en DVD Zone 1 uniquement…), les fidèles de Cameron, dont Van Ling, ont tâché de redonner une nouvelle jeunesse au classique *Terminator 1*.

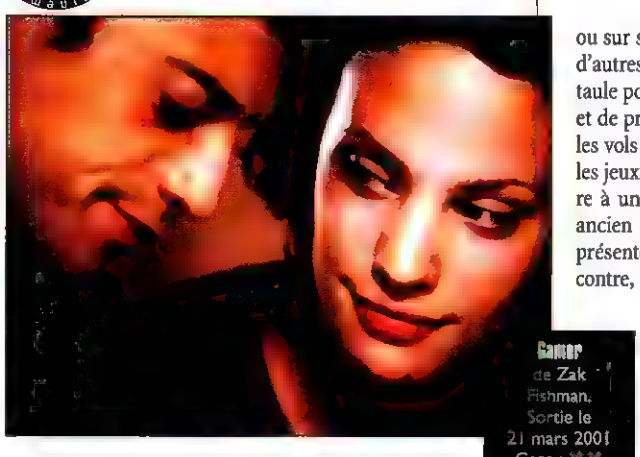
Il est vrai que, jusqu'ici, le film avait déjà été édité en DVD monophonique avec une qualité indigne du support numérique. Sachant de quel matériel ils disposaient (copies pourries, son mono, peu de matériel additionnel), l'équipe a fait des merveilles. Le film est entièrement remasterisé et, en dehors de quelques faiblesses dans les zones d'ombre (du grain), le transfert est d'une qualité remarquable. Il ne faut pas non plus oublier que *T1* est un film réalisé avec peu de moyens (ça paraît dur à imaginer avec les budgets confortables que le réalisateur utilise depuis, mais c'est pourtant vrai) et sorti sans grande conviction par un studio, Orion, au bord du dépôt de bilan (cela a fini par arriver et le catalogue est aujourd'hui chez MGM). Mais c'est surtout le son qui a le plus bénéficié d'une cure de rajeunissement. Le film propose des versions française, italienne et anglaise en Dolby 5.1.

Le reste des bonus est relativement anecdotique (des scènes coupées oubliables, une banque de photos, des interviews, des bandes-annonces d'époque involontairement drôles) si ce n'est deux choses : un documentaire d'une heure sur le tournage et un module DVD-Rom compatible PC et Mac avec les différentes versions du scénario du film ! C'est presque la meilleure surprise du lot. In fine, même si le film a vieilli, son charme et sa puissance restent inégalables. Le DVD saura au moins le préserver d'un oubli certain.

[Izod]

GAMER

GAMER : à fond les manettes !

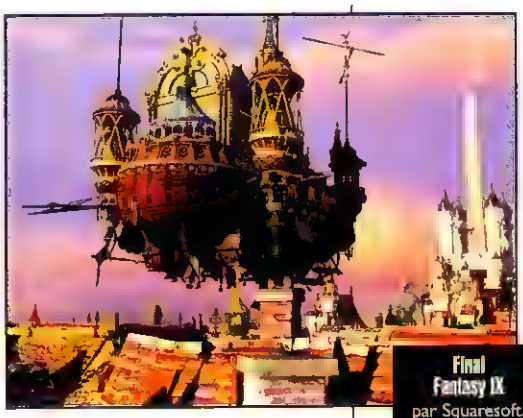


> Tony (Saïd Taghmaoui, l'une des révélations de *La haine*) est ce qu'on appelle une petite frappe. Il passe ses journées à cambrioler des apparts et à racketer des braves gens, pour le compte du "boss" du coin, Albert. Dans l'intervalle, il passe sa vie à jouer aux jeux vidéos, que ce soit dans des salles ou sur sa Playstation. Un jour où il a moins de chance que d'autres, Tony est coincé par la police et voilà notre zozo en taule pour huit mois ! Le temps de réfléchir sur son avenir et de prendre une décision claire : désormais, il va arrêter les vols et se lancer pour de bon dans ce qui le fait triper : les jeux. Inspiré, il présente un projet de jeu révolutionnaire à une grande compagnie, Gameplay, et bosse avec un ancien copain de lycée, devenu programmeur, pour leur présenter une démo jouable. La responsable qu'il rencontre, Valérie Fisher (interprétée par la blonde Arielle Dombasle), est enthousiaste. Mais pas forcément honnête… Elle lui fait signer un contrat qui lui confère les droits de propriété du jeu… et Tony n'y voit que du feu. Commence alors pour lui une course effrénée à la vengeance… Dans la droite ligne de *Tron* en son temps, *Gamer* emprunte son style visuel à l'univers qu'il décrit, ultra-moderne, et plein de flashs. Accompagné d'une musique techno, le metteur en scène, Zak Fishman, y a mêlé le 35mm, la 3D et le 16/9ème. Moderne et sympathique.

[L.B.]

FINAL FANTASY IX [PLAYSTATION]

La neuvième merveille du monde



Final Fantasy IX par Squaresoft, sur PSOne - 299 Frs. env. Cote : ⌘⌘

> On n'insistera jamais assez sur la versatilité de l'univers vidéo-ludique, dans lequel les icônes changent bien plus vite que les saisons. Heureusement, il est quelques grands noms qui ont su traverser plus d'une décennie, procurant aux joueurs un plaisir toujours renouvelé ; Final Fantasy est de ceux-là – la saga a débuté en 1987. Après un huitième épisode jugé décevant par l'ensemble des fans, l'éditeur Squaresoft a battu le rappel des troupes. Résultat : Hironubu Sakaguchi, génial concepteur des six premiers opus, est de retour aux affaires, et le résultat est à la hauteur de toutes les espérances et même au-delà. Quatre CD ont cette fois été nécessaires pour que le génie puisse s'exprimer ; du coup, les cinématiques foisonnent, avec la qualité qu'on leur connaît, et la trame scénaristique est à la hauteur. Sans trop en dévoiler, on rappellera simplement que vous démarrez le jeu avec celui qui deviendra vite le véritable héros, Djidane. Membre d'une troupe de mercenaires acteurs, vous avez pour mission d'enlever la sublime Grenat, princesse d'Alexandrie, à l'occasion d'une grande représentation théâtrale. Là où les choses se corsent, c'est que lorsque vous croisez la belle, elle vous demande de l'enlever – et vous comprenez que les choses ne sont pas aussi simples qu'elles avaient l'air de l'être. Parallèlement, vous suivez les premiers pas dans le monde de Bibi (pas de panique, si les noms ne vous plaisent pas, vous pouvez en changer), un gamin à l'aspect inquiétant qui semble posséder de fortes affinités avec la magie. Évidemment, tout ce petit monde ne tarde pas à se réunir pour former un groupe cohérent, qui sera plus tard enrichi par de nombreux autres combattants. Cela dit, l'un des concepts forts du jeu est celui de l'Active Time Event, un mode qui vous permet d'assister "en direct" au parcours des membres qui ne sont pas en compagnie de votre groupe principal. Ainsi, la plupart du temps, vous vous retrouverez en fait à diriger deux groupes et, au fil de l'histoire, vous aurez dirigé à peu près tous les personnages. Cette alternance très cinématographique est très bien pensée : impossible de s'ennuyer ! Les combats sont égaux à eux-mêmes, mais on peut gérer jusqu'à quatre membres de l'équipe en même temps et ils sont moins fréquents que dans FF 7. D'ailleurs, en dépit du disque supplémentaire, l'ensemble a l'air un peu moins long que son auguste prédecesseur – juste ce qu'il faut pour nous permettre d'apprécier une histoire très fournie à sa juste valeur. En fait, c'est bien simple : FF 9 réunit le meilleur des épisodes précédents, les dépasse en intensité et en gomme les petites imperfections. Vous l'aurez compris, ce jeu est une bombe qui, même si l'heure est aux 128 bits, justifierait amplement l'achat d'une PSOne. Vite, la suite …

[A.M]

INCREDIBLE CRISIS [PLAYSTATION]

Mini-jeux "à la nippone"

Incredible Crisis sur Playstation, par Titus. 299 Frs. env. Cote : ⌘⌘

> Décidément, les jeux vidéo semblent avoir attrapé le virus des "mini-jeux", introduit sous nos latitudes par l'excellent Mario Party et sa suite, tout aussi démentielle. Mais là où le plombier à moustaches et ses amis nous proposaient une sorte de jeu de société sur écran télé, c'est-à-dire un jeu au scénario totalement bidon, tourné vers l'affrontement à quatre, Titus a cru bon de faire évoluer le genre avec Incredible Crisis. En effet, cette fois, il s'agit d'une compilation de mini-jeux conçus pour un seul joueur, dont la grande force est d'être articulés autour d'un scénario génial. La "bande-annonce" nous promet "de l'action, des sentiments, du fantastique et de la vie de famille". Le jeu tient toutes ses promesses : il y a tout ça dans Incredible Crisis. Vous incarnerez tour à tour les quatre membres d'une joyeuse petite famille japonaise dont le but commun est de ne pas revenir trop tard à la maison afin de fêter les 80 ans de la grand-mère. Où est le génie dans une telle trame, me demanderez-vous : c'est simple, leurs journées respectives sont un parfait mélange de parodie de la vie nippone et de *Tex Avery* (après le premier chapitre, on ne compte même plus les explosions). De plus, la division du scénario en quatre parties (le père, la mère, le fils et, enfin, la fille) permet une construction à la *Pulp Fiction*, avec des liens entre les différents chapitres qui ne deviennent apparents que lorsque l'on a tout vu : en fait, c'est principalement l'histoire de la fille qui influe sur les autres, les entraînant, via un ours géant et un contact extraterrestre, dans autant de reprises de grands classiques du cinéma. Enfin, le tout est parfois à la limite du politiquement correct : le mini-jeu dans lequel Taneo, le père, doit "masser" une belle inconnue dans l'intimité d'une cabine de grande roue, afin de faire exploser sa jauge de plaisir (sic.) avant la limite de temps, est assez éloquent (les cris poussés par la demoiselle le sont également…). Évidemment, reste la question de la durée de vie : il n'est pas sûr, une fois le scénario totalement découvert, que l'on ait vraiment envie de revenir aux simples mini-jeux, même si ces derniers sont assez variés et plutôt bien fichus. À vous de faire votre choix mais que ceux qui s'abstiendront sachent tout de même qu'ils manqueront l'une des plus belles tranches de rire vidéo-ludique de ces dernières années. À bon entendeur…

[A.M]

RECORD OF LODOSS WAR [DREAMCAST]

Chroniques de l'avancée des RPG en France

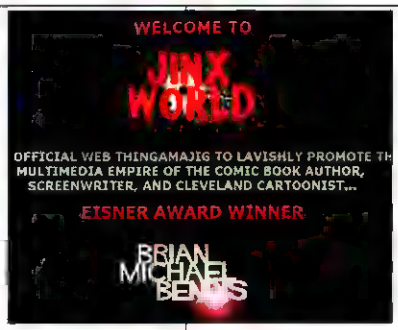
Record of Lodoss War sur Dreamcast, par Virgin Interactive. 399 Frs. env. Cote : ⌘⌘

> Le nom de Lodoss n'est peut-être pas inconnu aux plus "mangaphiles" d'entre vous. Issues de la bande dessinée, les Chroniques de la guerre de Lodoss avaient donné lieu à une série animée magnifique au milieu des années 90. Pourquoi les avoir remises au goût du jour sur Dreamcast ? Mystère, mais c'est autant de gagné pour les amateurs de japanimation et de RPG. En effet, le résultat est à la hauteur de nos espérances : le scénario est respecté, voire étoffé, les graphismes sont fins et l'animation très détaillée – chose toujours importante pour une adaptation de dessin animé. Vous incarnez le chevalier roux, l'un des "Six Héros" de la légende, ramené à la vie par Wart, un de ses anciens compagnons d'armes. Votre mission, et vous n'aurez d'autre choix que de l'accepter, sera d'empêcher Wagnard, le prêtre noir, de ramener à la vie Khardis, la déesse maudite. Heureusement, vous ne serez pas seuls et des indépendants tels que le chevalier Parn ou l'elfe Deedlit se rallieront à votre cause. L'univers dans lequel vous évoluez est très inspiré par les récits de Tolkien, et autres *Donjons & Dragons*. D'ailleurs, l'influence du jeu de rôle est omniprésente : dans la gestion de vos statistiques et dans vos armes. Ces dernières sont, la plupart du temps, magiques et elles possèdent alors un espace réservé à la gravure de runes mystiques. Toutes vous confèrent des pouvoirs supplémentaires mais beaucoup ne peuvent être gravées qu'un nombre limité de fois, alors choisissez bien. Les phases de combat ne sont pas mal du tout, même si l'on se souviendra davantage des moments d'exploration. En tout cas, tous les rôlistes en mal de sensations se précipiteront sur ce beau RPG, pour une fois qu'il n'y a pas besoin de parler japonais couramment pour en profiter.

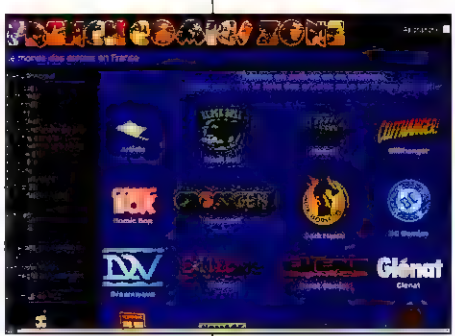
[A.M]

Le monde de Bendis, la zone des Frenchies...

>*JINXWORLD*
(en Anglais)
www.jinxworld.com
Mieux vaut s'adresser au bon Dieu qu'à ses saints et, en l'occurrence, la meilleure source en ce qui concerne Brian Michael Bendis, le scénariste de *Powers* et d'*Ultimate Spider-Man*, c'est carrément de visiter son propre site officiel (Jinxworld, au cas où vous ne vous en douteriez pas déjà). Passé une surprenante musique d'intro qui est, en fait, la reprise du générique de la série TV *Wonder Woman* (?), Bendis se livre totalement, en expliquant, par exemple, les coulisses de la création de telle ou telle série et plusieurs de ses réfléxions sur l'état du marché. L'auteur tient également ses fans informés de la sortie de ses séries et des retards éventuels. Il y a également une messagerie intégrée qui vous permettra peut-être d'échanger quelques propos avec B.M. Bendis en personne.


WELCOME TO
JINX WORLD
OFFICIAL WEB THINGAMAJIG TO LAVISHLY PROMOTE TH
MULTIMEDIA EMPIRE OF THE COMIC BOOK AUTHOR,
SCREENWRITER, AND CLEVELAND CARTOONIST...
EISNER AWARD WINNER
BRIAN MICHAEL BENDIS

>*FRENCH COMICS ZONE*
(en Français)
www.french-comics-zone.fr.st/
Créé par deux internautes qui avaient déjà leur propre site perso de longue date, French Comics Zone a l'honnêteté de ne pas prétendre à avoir systématiquement des infos exclusives, contrairement à d'autres sites moins francs qui repiquent des infos aux sites américains sans s'en vanter. Là, le but, c'est de centraliser (et, le cas échéant, traduire) l'actu parue sur les sites américains ou dans la presse spécialisée. Les échos sont présentés en citant (c'est un gage de sérieux) la source d'origine et laissent la place à des commentaires. Le seul petit problème, pour l'instant, c'est la tendance de certains "contributeurs" à croire aveuglément certaines sources américaines pas toujours fiables. D'où quelques news parfois imaginaires. Le cas échéant, les modérateurs rétablissent la vérité dans les heures qui suivent. Ça reste donc un bon outil d'infos, même s'il faut parfois savoir le prendre avec des pincettes. Créé il y a quelques mois, le site arrive progressivement à sa vitesse de croisière (et en arrive déjà au point d'assurer parfois plusieurs mises-à-jours quotidiennes) et devrait sans problème oublier les petits dérapages pour vraiment devenir un grand site français sur les comics ! En tout cas, c'est d'ores et déjà sympa et intéressant.



>*HYPERWERKS*
(en Anglais)
www.hyperwerks.com
Ceux d'entre vous qui auraient découvert l'artiste Karl Alstaetter sur notre stand à Angoulême (voir compte-rendu du festival) peuvent prolonger la rencontre à travers le site de l'éditeur de comics Hyperwerks. Le dessinateur de *Deity* et de *Saint-Angel* (qui a fait ses premières armes sur des titres Extreme comme *Bloodstrike* et *Knightstrike*) y expose ses nouveaux projets, vend ses planches originales, etc. C'est aussi l'occasion de découvrir d'autres séries d'Hyperwerks, comme *Weasel Guy*. Rien de tout ça n'est publié en VF et, en attendant que ce le soit un jour, le site d'Hyperwerks vous permettra de garder le contact avec cet artiste qui ne manque pas de projets ambitieux. À surveiller !

[Zemo]

Hors-série Comic Box N°4

RÉSULTAT DU CONCOURS*

Buffy CONTRE LES VAMPIRES

3ème prix : un prototype de fiz signé Clayburn Moore

1er prix : un set de figurines Buffy Série 2 et un prototype de Giles signé Clayburn Moore

2ème prix : un prototype de Xander signé Clayburn Moore

5ème prix : une figurine

4ème prix : Un set de trois figurines

6ème prix : une figurine

7ème prix : une figurine

8ème prix : une figurine

BON ANNIV' aux COMIC BOXEURS

Mardi gras approche ! Et votre anniversaire aussi, deux bonnes raisons de se déguiser en super-héros, par exemple ! Après, vous nous envoyez des photos de vous comme ça, on les publie, et vous gagnez 1 mois d'abonnement gratuit ! Comic Box Sympa, non ? La liste qui suit est bien placée, mais les autres participants sont également les bienvenus !

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS DE MARS

LA BD DU MOIS

Midnight Nation #1 (Semic)

Lisez *Midnight Nation* ! Lisez *Midnight Nation* ! Lisez *Midnight Nation* ! Parce que si vous faites partie de ceux qui ont hésité sur *Rising Stars* avant de réaliser la qualité de l'histoire, voici l'occasion de ne pas louper le coche sur cette nouvelle livraison du même scénariste, J.M. Straczynski ! La poursuite d'un criminel va amener David Gray à découvrir tout un pan de réalité qui se cache sous notre nez. Un monde où des spectres étranges enlèvent des gens dans de grands vans noirs. Un monde où les petits vieux cherchent Jésus au centre des carrefours. Un monde d'où David Gray doit s'échapper dans les 12 mois qui viennent s'il veut sauver son âme ! *Midnight Nation* est un thriller fantastique où Straczynski mêle des références à la Bible, à la triste réalité des SDF américains et aux délires paranoïaques genre "hommes en noir" sortis de *X-Files*. Aux dessins, on retrouve Gary Frank, le dessinateur de *Kin*.

MARVEL FRANCE

Marvel Elite #3

Mr. Fantastic est toujours prisonnier de l'armure de Fatalis… Mais après le reste des super-héros, qui s'étonnaient le mois dernier de voir les FF et Fatalis en si bons termes, c'est au tour des anciens lieutenants du monarque fou de venir voir si leur leader n'a pas perdu la tête. Thor a, quant à lui, du pain sur la planche avec une double menace : Mangog, la créature qui personnifie la destruction, et le nihiliste Thanos ! ***80 pages • 28 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Fantastic Four vol.3. #28, Thor vol.2 #21, Thor Annual 2000

Pas de Hulk ce mois-ci au programme, pour cause de parution de l'annual de Thor. Ma heureusement, le choc Mangog/Thor ne nous émeut pas, tant il est vrai que c'est une bata le qui a été déjà vue et revue. Les FF restent, en ce moment, toujours aussi dynamiques.

MENSUEL

Marvel Heroes #3

Tony Stark est mis à mal par Whiplash, son vieil ennemi au fouet, ce qui marque le début d'une saga qui va faire qu'il ne regardera plus jamais son armure de la même manière. Captain America réunit dans l'urgence de nouveaux Vengeurs, parmi lesquels on trouve Captain Marvel et Ant-Man. Dans *Thunderbolts*, l'assassin de Jolt fait encore une victime tandis que le nouveau Scarabée défie les forces de Justin Hammer. ***80 pages • 28 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

Thunderbolts #36, Iron Man #26, Avengers #26

L'arrivée de Joe Quesada en tant que scénariste sur Iron Man va vraiment tourneboulerser a série et la rendre obligatoire pendant quelques mois. L'histo re des Vengeurs comprend une surprise au fina et pour Thunderbolts… c'est toujours aussi tordu !

MENSUEL

Spider-Man # 13

Mary-Jane déclarée morte le mois dernier, Spider-Woman se précipite dans les bras de Peter Parker ! Le problème, c'est que sa présence n'est pas vraiment souhaitée ! Fin du cycle en Zone Négative avec Dusk, Carnage et Blastaar. Enfin, parution d'une histoire remontant au tout début de Spider-Girl. ***96 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 09/20

Spider-Woman #9, Amazing Spider-Man #14, Peter Parker #14, Spider-Girl #1/2

On vous l'a déjà dit le mois dernier, les séries Spider-Man entrent dans une année noire au point de vue du scénario. Seuls les inconditionnels de l'Araignée se forceront à subir ça.

MENSUEL

Wolverine #87

Dans la nouvelle réalité imposée par Apocalypse, Wolverine n'est plus membre des X-Men mais retrouve ses collègues des "Nouveaux Fantastiques" : Ghost Rider, Hulk et Spider-Man. Arriveront-ils à résister à la menace qui a battu les X-Men au grand complet ? Enfin, conclusion des aventures russes "oubliées" de Logan et Ben Grimm. ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

Wolverine #148, Logan & Grimm #3

Le problème avec le crossover "Ages of Apocalypse", c'est qu'une fois qu'on a compris la méthode, répétitive, les chapitres suivants ont moins de force. Celui-ci joue en particulier sur la nostalgie des New Fantastic Four d'Art Adams.

MENSUEL

X-Men #50

Privés de Cyclope et face à un Apocalypse surpuissant, le monde des X-Men est chamboulé… Au point que Jean Grey se retrouve dans une autre réalité, où Scott ne semble jamais avoir existé. À moins que tout cela ne soit qu'un rêve et que les X-Men ne soient projetés plusieurs siècles dans l'avenir ? Cable, quant à lui, devient l'allié de Magneto ! Mais qu'est-ce qui se passe ? Pendant ce temps, M joue au… chasseur de vampires. ***96 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 14/20

Uncanny X-Men #378, X-Men #98, Cable #78, Generation X #62

De bons moments (comme un futur où les X-Men ont conquis l'espace et l'incroyable nouvelle équipe de X-Men originaux) et aussi de moins bons (l'épisode de Cable). La livraison de ce mois reste très fun !

MENSUEL

X-Men Universe #17

Les fans de Malicia seront heureux : l'épisode de *Gambit* lui est majoritairement consacré. Au point qu'on en oublie presque Gambit. X-Force se remet tout doucement des événements du mois dernier en attendant l'arrivée d'un certain Warren Ellis. Enfin, Brett Booth dessine un chapitre d'*Ages of Apocalypse* où les X-Men luttent dans l'espace contre Deathbird. ***96 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

X-Men Unlimited #26, X-Force #101, Gambit #15.

Fin du magazine qui s'arrête dans l'attente de la rénovation des titres mutants, en mai prochain. X-Force fait la transition (c'est à-dire qu'il ne s'y passe rien, en attendant Ellis) et Gambit est quasiment absent. Le numéro intéressera donc surtout les "completistes" des Ages d'Apocalypse.

MENSUEL

X-Men Extra #25

Gambit se retrouve mis à prix. Tout ce que l'univers Marvel compte d'assassins se met à sa poursuite... Avec des types genre Dents-de-Sabre et le Tireur à ses basques, Gambit a du souci à se faire. D'autant que c'est le Nouveau Fils qui les a lancés contre lui et que Rémy n'aura pas de secours de ce côté-là non plus. Aïe ! Ça va mal pour votre mutant cajun préféré ! ***72 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

Gambit #16-18.

Au lieu de chercher Gambit dans X-Men Universe, Malicia ferait mieux d'acheter cet X-Men Extra entièrement consacré à Rémy Lebeau. Bon, maintenant, vu que Nicieza lui-même nous avouait vouloir oublier ces épisodes de Gambit et que les retombées sont inexistantes, c'est vraiment pour les Gambit-lovers.

BIMESTRIEL

Marvel Boy #2

Le dernier survivant de la mission Kree va montrer à la Terre de quel bois il se chauffe. Seul problème, un concept vivant s'est échappé des soutes du vaisseau de Marvel Boy et s'est mis en tête de faire régner la World Company grâce à des camps de concentration informatisés. Sans parler de ça, le héros devra affronter la fille très branchée cuir du Dr. Midas. ***72 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

Marvel Boy #3-4

L'épisode avec la corporation vante a des relents de Matrix mais vu que Morrison clame avoir été spolié par Matrix, c'est arroseur arrosé, sans doute). En tout cas, la menace est originale et la sauce prend !

MENSUEL

GÉNÉRATION COMICS

Darkchylde #7

Ariel Chyle avait l'espoir d'en avoir fini avec certaines créatures démoniaques. Hé bien non ! Elle aurait dû s'en douter : les monstres ne laissent jamais tranquilles longtemps les jolies blondes ! ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Dreams of the Darkchylde #3, 4

Darkchylde c'est de la valeur sûre pour ses fans. La nouvelle mini-série Dreams of the Darkchylde permet, d'ailleurs, de réexplorer les motivations de l'héroïne. Peut-être est-ce le bon moment d'essayer pour ceux qui hésitaient à franchir le pas.

BIMESTRIEL

Warlands #5

Moment crucial pour *Warlands* : c'est l'heure du choix pour Aalok. De quel côté penchera son allégeance ? Mais, en dehors de *Warlands* proprement dit, le moment est venu de découvrir *Shidima*, le nouveau concept que Pat Lee a tiré du même univers. ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

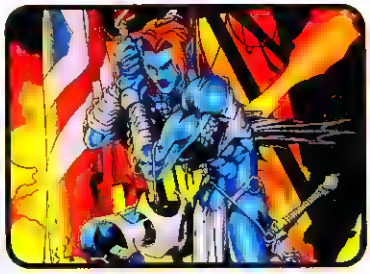
Warlands #9, 10 (Shidima Prequel)

C'est la fin d'un cycle pour Warlands et le début d'une nouvelle sequel e sous la forme de ce prologue à Shidima

BIMESTRIEL

MISE À JOUR

Dans le Marvel Heroes #2 de février, les Vengeurs ont "sauté", au bénéfice du Iron Man 1/2, de la même manière que Hulk marque une pause ce mois-ci au bénéfice de Thor, dans Marvel Elite #3.



Fathom #6

Découvrez une sorte de prologue à *Fathom* avec des révélations sur la jeunesse d'Aspen Matthews. Et, en deuxième partie, découvrez tout autre chose : une suite de pin-ups vous révélant la plastique de la belle plongeuse.
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 11/20
Fathom 1/2 – Fathom Swimsuit 2000
Tiens, un Fathom . Ça s'arrose ! Depuis le temps Les collectionneurs trouveront leur bonheur avec la parution de ce 1/2. Un seul inconvénient, ça se lit vite.

Mystic #3

Le destin de Giselle et Geneviève est-il de devenir sœurs ennemies ? En tout cas, les principaux sorciers de leur monde semblent bien décidés à les faire s'affronter. Et ce n'est pas la présence du mystérieux Darrow qui va arranger tout ça…
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 11/20
Mystic #5-6
Avec ces épisodes, on commence à comprendre un peu mieux la personnalité de l'héroïne et de sa sœur alors que jusqu'ici, si les dessins menaient la barre, cet aspect pêchait justement un peu.

Rising Stars #6

Tandis que les "bons" spéciaux tentent de maîtriser les forces de Critical Maas, les destructions vont en s'accroissant. Les révélations aussi. Qui va y rester ? Qui cachait jusqu'ici des secrets ?
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 12/20
Rising Stars #11 et 12
"Secrets", c'est un bon sous-titre pour cette série qui ne cesse de surprendre. Le dessin, lui, quoiqu'inspiré par moments, est malheureusement irrégulier et ceci nuit à l'ambiance. À noter, un contexte beaucoup plus physique (combats de super-héros", quoi) que dans les autres épisodes.

Shockrockets #2

Bon, ce n'est pas le tout de se faire recruter chez les Shockrockets : une fois rentré, le jeune Alejandro doit maintenant faire ses preuves. ***52 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Shockrockets #3 et 4
Malgré la présence du scénariste Kurt Busiek, cette version SF des Têtes Brûlées doit surtout aux graphismes de Stuart Immonen. Ces deux nouveaux épisodes sont dans la droite lignée de ceux qui avaient précédé. C'est sans (mauvaise) surprise mais c'est en tout cas efficace.

Sigil #3

Vous vous souvenez de Trenin ? C'était l'un des Primaux entrevus dans le *CrossGen Chronicles* qui a lancé cet univers. En gros, Trenin, c'est le dieu de la Chasse chez CrossGen. Le problème pour Sam, c'est que, justement, Trenin a décidé de le chasser, lui. Un porteur de sigil contre un "Primal" : on va droit au clash. ***52 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE xx/20
Sigil #5 et 6
Bien que Trenin puisse apparaître comme un intrus dans la série, son passage va avoir un effet durable sur le mode de transport qu'utilisent les héros du titre

Superman Hors-Série #3

Deux héros trop rares en France (Superman et Savage Dragon) se lancent à l'assaut des forces de Darkseid, le dieu du mal. Le tout est livré par Karl Kesel et Jon Bogdanove (*Power Pack, New Mutants*).
Trimestriel, 52 pages • 24 FF

Aria #3

Dans l'Angleterre du 19ème siècle, Lady Killdare se laisse entraîner dans une foire aux monstres où l'attraction principale est… un ange enchaîné. L'héroïne se met, bien sûr, en tête de libérer cette femme ailée. Mais ne risque-t-elle pas d'attirer la colère "angélique" sur les faubourgs de Londres ? ***52 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 17/20
Aria/Angela #1 et #2
Non, vous ne rêvez pas ! Deux héroïnes qui reviennent d'un coup ! À ma droite, Killdare, alias Aria, l'immortelle faerie que les lecteurs de Semic avaient perdu depuis des mois. À ma gauche, Angela, l'ange rebelle que les lecteurs de Spawn ont vu mourir il y a quelque temps ! Et le tout ? Dessiné par Jae Anacleto, alors qu'est-ce que vous attendez, là ? Ruez vous dessus !

Midnight Nation #1

Le policier David Grey (aucun lien de parenté avec Jean Grey) vient de se voir confier une sale affaire : il prend sur le fait des assassins invisibles. "Tué" au bout de 20 pages, il lui reste 12 mois pour sauver son âme tout en découvrant le secret de la "nation de Minuit", une réalité qui mélange fantastique, religieux et fracture sociale.
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 17/20
Midnight Nation #1 et 2
Alors là, les enfants, c'est de la bombe ! J.M. Straczynski apporte un scénario au moins aussi bon que pour Rising Stars mais servi, cette fois, par des graphismes beaucoup plus propres et réguliers. Normal, c'est du Gary Frank ! Une envoûtante maxi-série qui va vous tenir en haleine… pendant un an !

Photonik #1

Celui qui était Photonik est redevenu un pauvre bossu dont le souci principal est de faire ses courses. Mais il ne va pas tarder, avec ses amis Tom Pouce et le Professeur, à reprendre du service.
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 13/20
Ces épisodes sont la reprise de ceux parus en album il y a quelques mois, qui étaient eux-mêmes une réimpression partielle du Photonik de Lug. L'intérêt pour les fans de Photonik se résumera donc à la couverture inédite et 4 pages de "sketchbook" et de dédicaces. Toute la question est de savoir si, oui ou non, une fois passé les rééditions, cette redite de Photonik débouchera sur des épisodes inédits.

Authority #6

Le propriétaire de la Terre revient et il n'est pas content ! Cette pyramide gélatineuse qui se cachait à l'intérieur du Soleil est bien décidée à virer l'espèce humaine, considérée comme un squatter. Seul moyen pour sauver la vie sur Terre telle que nous la connaissons : sacrifier un membre d'Authority ! Préparez-vous au deuil !
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 15/20
Authority #11-12
Pour leurs derniers épisodes sur Authority, Warren Ellis et Bryan Hitch emmènent, en partant, l'un des membres clé du groupe. La conclusion de cette guerre pour sauver la Terre n'en est que plus épique.

Darkness Hors-Série #3

Darkness et Witchblade, on avait déjà vu ça. Les Aliens contre Predator aussi. Mais mélangez ces quatre "franchises" et là, pour paraphraser un des tubes de l'été dernier, "il va y avoir du sport !"
48 pages • 25 FF

NOTE GLOBALE 13/20
Overkill
Aliens contre Darkness contre Predator contre Witchblade. Vous voyez d'ici le clash détonnant mais vous vous demandez un peu si ce n'est pas un simple gimmick, un coup de pub sans histoire ? Pas de panique, l'excellent Paul Jenkins (les Inhumains, Witchblade) œuvre au scénario !

MISE À JOUR
Le Spawn Hors-Série du mois de février ne contenait pas les trois premiers épisodes de *Hellspawn* mais continuait la saga "Spawn of the Dark Ages".

POCKETS

Special Zembla #159

Un nouvel épisode de Kabur par Lofficier et Bernasconi mais on retrouve également les aventures de Spiro Anaconda, Dharkold, etc... et même les aventures du Tarzan français, Zembla.
132 pages • 15 FF

NOTE GLOBALE 06/10
À noter la rubrique crea-zone avec, en particulier, une histoire signée Philip Xavier (le dessinateur franco-américain de Books of Lore) et une couverture inédite par José Ladronn.

MISE À JOUR
Le mois dernier, la chronique consacrée à *Special Zembla* concernait le numéro 158, de décembre, que nous n'avions pu traiter, la rubrique Pockets n'existant pas à l'époque.

Dino

Simpsons #7

Voyage au centre de... Mr. Burns ! Malade, le milliardaire n'a d'autre choix que de miniaturiser Homer pour qu'il aille éradiquer la maladie. Quelqu'un a dit "é-RAT-diquer" ? La souris de Lisa ne manquera pas de mettre le souk dans ce plan bien huilé. Le souffle de l'aventure se fait également sentir sur la deuxième histoire, *Edna, reine du Congo* : Seymour s'enfonce dans la jungle pour capturer un mythique puma pourpre. Mais une héroïne insoupçonnée veille au grain ! ***36 pages • 15 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Simpsons #8
Une parodie du "Voyage Fantastique" et une autre digne des George de la Jungle Croustillant !

AMBIANCES
enfin dans le 93 !

Les statuettes et figurines des plus grandes marques sont désormais disponibles dans nos magasins : Démons et Merveilles, Bowen, Attakus, Aroutchef, Leblon...

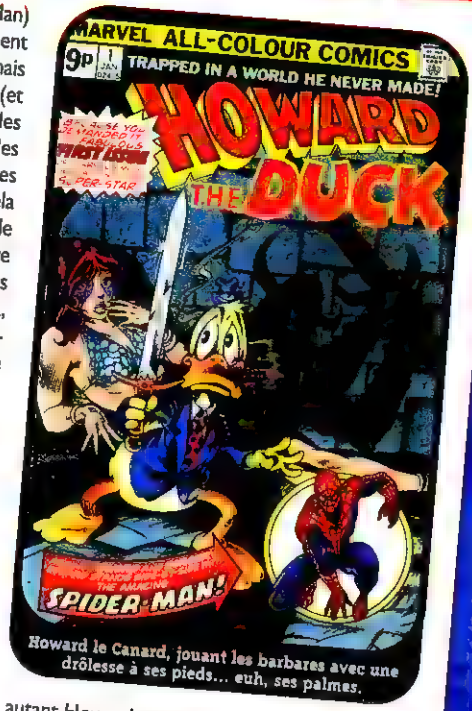
Vous pouvez également nous retrouver sur notre site de vente en ligne :
www.ambiances.fr
paiement sécurisé

Ambiances Drancy
52 Av. Henry Barbusse
93700 Drancy
Tél : 01 41 60 16 16

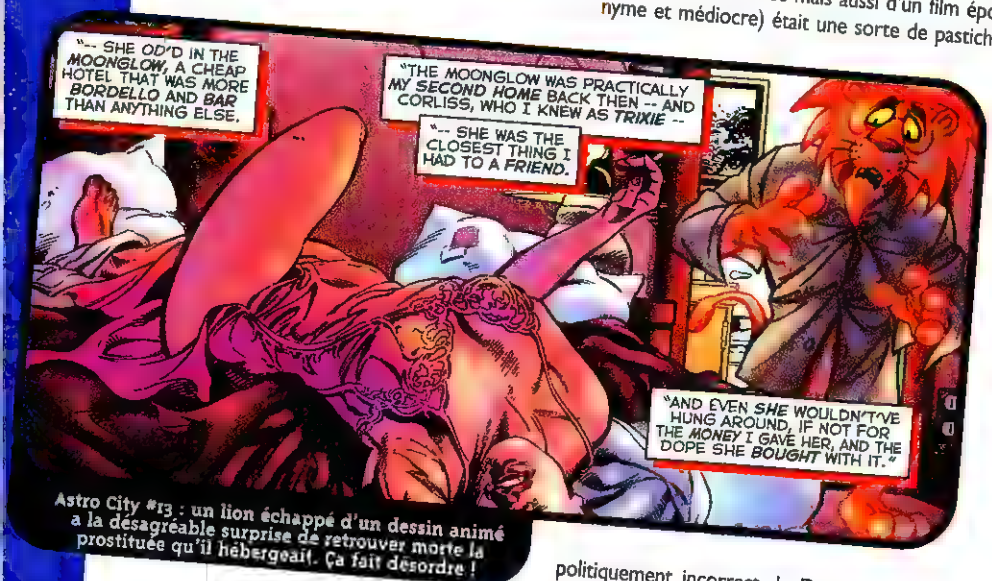
Ambiances St-Ouen
39 rue Paul Bert
93400 Saint-Ouen
Tél : 06 64 99 68 92

Dr Psycho [Bêtes de Sexe]

Comme pour le cas des robots, que nous avons observé il y a quelques mois, l'irruption d'animaux parlants, intelligents, leur vaut d'apparaître dans les comics comme des êtres pensants à part entière, prêtes à interagir avec les êtres humains. Poussée à l'extrême, la logique n'est cependant pas sans poser quelques questions idéologiques.



Howard le Canard, jouant les barbares avec une drôlesse à ses pieds... euh, ses palmes.


"-- SHE OD'D IN THE MOONGLOW, A CHEAP HOTEL THAT WAS MORE BORDELLO AND BAR THAN ANYTHING ELSE.
"THE MOONGLOW WAS PRACTICALLY MY SECOND HOME BACK THEN -- AND CORLISS, WHO I KNEW AS TRIXIE --
"-- SHE WAS THE CLOSEST THING I HAD TO A FRIEND.
"AND EVEN SHE WOULDN'T'VE HUNG AROUND, IF NOT FOR THE MONEY I GAVE HER, AND THE DOPE SHE BOUGHT WITH IT."
Astro City #13 : un lion échappé d'un dessin animé a la désagréable surprise de retrouver morte la prostituée qu'il hébergeait. Ça fait désordre !

Bien avant Hip Flask, les animaux étaient omniprésents dans l'univers des comics : depuis le début de l'Âge d'Or, les comic-books ont donné naissance à un genre fort répandu à une époque, les "Funny Animals", qui reposent sur un certain anthropomorphisme, avec des caricatures d'animaux se tenant sur deux pattes, portant des vêtements et doués d'une intelligence au moins enfantine. Pour ne citer que quelques "Funny Animals", on évoquera les nombreux dérivés comics de Disney, de Mickey Mouse à Donald the Duck. Dès les années 40, le Marvel Bunny (lapin parodiant Captain Marvel) puis Mighty Mouse ou plus récemment Captain Carrot et son Zoo Crew (pastiche made-in-DC de Superman et de la JLA) ou Spider-Ham (un cochon créé par Marvel et jouant à Spider-Man) ont montré que les Funny Animals pouvaient non seulement singer les êtres humains mais aussi imiter les super-héros. Le problème (et attendez un peu de voir lequel), c'est quand les deux sphères se rejoignent : le plus souvent, les Funny Animals évoluaient dans leurs propres histoires et ne croisaient pas d'humains. Cela n'empêche pas le premier Captain Marvel de compter parmi ses amis, dès l'Âge d'Or, un tigre humanoïde nommé Mister Tawky Tawny, très chic dans son ensemble à carreaux. Jusque-là, rien de bien méchant puisque Tawky se contentait d'intervenir de manière bien polie, dans le contexte asexué des années 40 et 50.

Deux personnages apparus dans les décennies suivantes amorceront par la suite, de manière innocente, un virage pourtant potentiellement scabreux : *Angel & the Ape* racontait, chez DC, dans les 60's, les aventures d'un singe et d'une bimbo vivant ensemble. Bien que la relation soit très platonique, un couple est ainsi formé sans que personne ne semble s'en offusquer. De la même manière, dans les années 70, chez Marvel, Howard the Duck (star non seulement de sa propre série dessinée mais aussi d'un film éponyme et médiocre) était une sorte de pastiche politiquement incorrect de Donald the Duck. Un cigare rageusement coincé dans le bec, Howard vient d'une planète où les canards sont l'espèce dominante. Pourtant, au bout d'un moment, ça ne l'empêche pas de flirter avec son amie terrienne, la très humaine Beverly, même si ce flirt en restera surtout au stade de quelques bécots. Vous saisissez le problème ? L'irruption d'animaux intelligents, quoique comiques, dans un contexte semi-réel, finit par poser le problème de... la zoophilie, tabou social s'il en est (et qui mérite de l'être jusqu'à preuve du contraire). Poussant le bouchon encore plus loin, Loony Leo, un lion échappé d'un dessin animé dans *Astro City vol.2 #13* (en fait, il s'agit là aussi d'un pastiche d'un Funny Animal pré-existant) se retrouve très officiellement accusé de pédophilie et de détournement de mineur. Et encore, autant Howard que Loony Leo ne sont que des caricatures avant d'être de vrais animaux tels qu'on en connaît (ils n'ont pas la vraie forme, respectivement, d'un canard et d'un lion) et la condamnation sociale n'est pas si évidente... que quand il s'agit d'un vrai doberman qui s'y met ! Le sergent Kemlo Cesar, du commissariat de Top Ten, est ainsi un vrai chien encastré dans un exosquelette... ce qui ne l'empêche pas de se rincer l'œil de manière concupiscente ses collègues féminines (*Top Ten #2*) et, après avoir affirmé "sortir avec une petite Barzoï", d'envisager ensuite une relation suivie avec une femme rencontrée dans le cadre de son service. Et là, plus d'excuse "caricaturale" : il s'agit bien d'un chien, pas d'une version cartoon, envisageant une relation qui n'a plus rien de platonique. Les comics se dirigeraient-ils doucement vers une reconnaissance de la zoophilie ? A priori (ouf !) non, rassurez-vous messieurs, mesdames, parents inquiets ou censeurs à l'affût, pour l'instant, la morale est sauve : peu ou pas de passages à l'acte. Le seul véritable zoophile entrevu reste l'ennemi de Jessie Custer, Jésus DeSade (*Preacher #13*), convoitant de manière concupiscente un... tatou ! Au finish, donc, les histoires mettant en scène des héros animaux restent relativement sages et sont donc moins socialement répréhensibles... que les innombrables mythes grecs où Zeus se déguise, au choix, en taureau ou en cygne, pour s'envoyer une nymphe. Mythes qui, eux, sont enseignés dans les cours d'Histoire. Avec leurs bécots transis, les aventures d'Howard le canard et *Angel & the Ape* en restent au niveau sentimental et ne vont pas dépraver nos chères têtes blondes (ou moins blondes, d'ailleurs), habituées à chouchouter leurs animaux de compagnie.

[Xavier Fournier]

LE MOIS PROCHAIN DANS

COMIC BOX

supplément spécial

Carte Blanche à HUMBERTO RAMOS

10 PAGES DE BD
SKECTHBOOK
& PREVIEW
de sa nouvelle série

PLEIN FEUX SUR LE
LABEL "JOE'S COMICS"

Midnight Nation

une couverture inédite
de Gary Frank

Sortie en Avril 2001

Midnight Nation, son logo et son symbole sont ™ 2000 J. Michael Straczynski et Top Cow Productions inc. © 2001 Semic S.A pour la version française.

HIP FLASK
COMIC BOOK
COMICRAFT
PULP SCIENCE FICTION

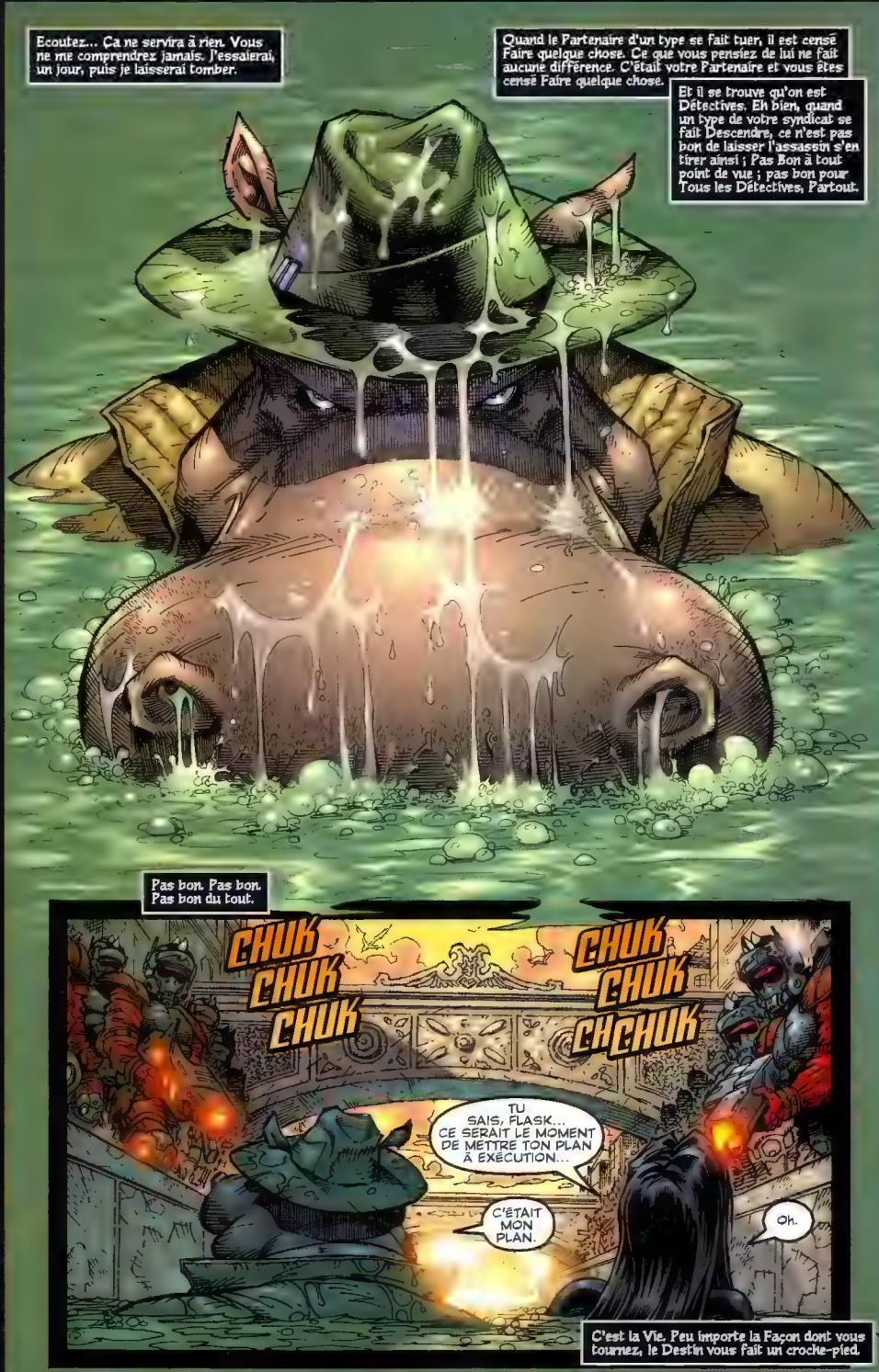
COMIC BOX

Mystery City. Si vous voulez de l'air pur, ce n'est pas dans cette ville que vous en trouverez. Même les mouettes portent des masques à oxygène.
Je me fais 75$ par jour, plus les frais. 500$ payés d'avance. Pas de garanties. Plus tout ce que je peux grappiller.
A la façon dont le type qui m'a embauché se cramponne à un billet d'un dollar, on dirait qu'ils vont arrêter de les imprimer.
Ça fait une minute que le compteur tourne.
LÂCHE-LA. OU JE TE DESCENDS.
OH LÀ LÀ, IL Y A TELLEMENT D'ARMES DANS CETTE VILLE ET SI PEU DE CERVEAUX..
Ma... Partenaire n'est autre que MADEMOISELLE SATIN FINISH.
Le genre de femme qui commande un bourbon sec...
Puis une bière.
SCHWAD

MRROW!
SPLOOSH
ALLEZ, GROUILLE, MA VIEILLE !
SUIS CETTE VOITURE !
PTOW PTOW PTOW
MAMA MIA!
BLAM BLAM BLAM
J'AI CROISÉ PAS MAL D'EXCITÉS GRAVES AU COURS DE MA VIE, FLASK, MAIS TOI...
C'EST LE POMPON.

HIP FLASK : "PILOTE" par JEPH LOEB et IAN CHURCHILL. Couleurs : CHRISTIAN LICHTNER de LIQUID!

HIP FLASK : "PILOTE" par JEPH LOEB et IAN CHURCHILL. Couleurs : CHRISTIAN LICHTNER de LIQUID!


Ecoutez... Ça ne servira à rien. Vous ne me comprendrez jamais. J'essaierai, un jour, puis je laisserai tomber.
Quand le Partenaire d'un type se fait tuer, il est censé Faire quelque chose. Ce que vous pensiez de lui ne fait aucune différence. C'était votre Partenaire et vous êtes censé Faire quelque chose.
Et il se trouve qu'on est Détectives. Eh bien, quand un type de votre syndicat se fait Descendre, ce n'est pas bon de laisser l'assassin s'en tirer ainsi ; Pas Bon à tout point de vue ; pas bon pour Tous les Détectives, Partout.
Pas bon. Pas bon. Pas bon du tout.
CHUK CHUK CHUK
CHUK CHUK CHCHUK
TU SAIS, FLASK... CE SERAIT LE MOMENT DE METTRE TON PLAN À EXÉCUTION...
C'ÉTAIT MON PLAN.
Oh.
C'est la Vie. Peu importe la Façon dont vous tournez, le Destin vous fait un croche-pied.

Vous savez, dans mon métier, vous ne vous faites pas d'amis, vous passez votre temps à faire des excuses.
Mais il y a une exception.
EMERALD DAWN. Gentille Fille. Chauffeuse de Taxi.
IL EST OÙ, JOE ? OÙ EST MON HIERONYMOUS ? IL ÉTAIT LÀ HIER, PAS VRAI ?
PERSONNE NE PEUT VIVRE DANS LE PASSÉ, EMMA. HIER, C'EST HIER, DEMAIN, C'EST DEMAIN.
TU PERDS LA MÉMOIRE AUJOURD'HUI.
AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER.
UN NOM, JOE.
IL A DIT QUELQUE CHOSE À PROPOS DE PARTIR À LE RECHERCHE DE HORN.
DANS LES CANAUX.
HORN...?
TON INFO FERAIT MIEUX D'ÊTRE EXACTE ET QU'ON N'EN PARLE PLUS, JOE.
PARCE QUE QUAND JE REVIENDRAI ICI--
-- SI CES CIGARETTES NE L'ONT PAS DÉJÀ FAIT--
-- JE TE TUERAI.

Il Adore l'Obscurité. Il ne veut pas que sa Main Gauche sache quelle poche sa Main Droite est en train de vider.
Impitoyable... Il se poignarderait Lui-Même dans le Dos s'il pensait que ça l'aiderait à réussir.
Son nom est OBADIAH HORN.
MONSIEUR FLASK. J'IRAI DROIT AU BUT. JE ME MÉFIE D'UN HOMME À LA BOUCHE FERMÉE.
IL PARLE GÉNÉRALEMENT AU MAUVAIS MOMENT ET DIT CE QU'IL NE FAUT PAS DIRE.
PARLER, C'EST QUELQUE CHOSE QUE VOUS NE POUVEZ PAS FAIRE JUDICIEUSEMENT À MOINS DE VOUS EXERCER.
CE QUE J'AIME CHEZ TOI, FLASK, C'EST QUE TU TOUCHES LE FOND JE NE TE DEMANDE PAS DE COMPRENDRE ÇA--
-- MAIS C'EST RÉCONFORTANT POUR UNE FILLE DE SAVOIR QU'ELLE NE PEUT PAS TOMBER PLUS BAS.
SATIN, JE ME FICHE QUE TU N'AIMES PAS MES MANIÈRES.
JE NE LES AIME PAS MOI-MÊME.
ELLES SONT PLUTÔT MAUVAISES.
JE M'EN AFFLIGE LES LONGUES SOIRÉES D'HIVER.
ECOUTEZ. L'UN DE VOUS DEUX VA PARLER.
ET L'UN DE VOUS DEUX VA RECEVOIR UNE RACLÉE.
CELA VEUT DIRE QUE L'UN DE VOUS DEUX VA RECEVOIR UNE RACLÉE POUR RIEN DU TOUT.
TU TY PRENDS MAL.
ET POURQUOI ÇA ?
PARCE QUE CE N'EST PAS DE CETTE FAÇON QUE TU GAGNERAS.
IL Y A UNE FAÇON DE GAGNER ?
EH BIEN, DISONS QU'IL Y A UNE FAÇON DE PERDRE PLUS LENTEMENT

ALLONS, ALLONS, MONSIEUR FLASK. QUI CELA VA-T-IL ÊTRE? VOUS OU MADEMOISELLE SATIN FINISH ?
MA MÈRE M'A TOUJOURS DIT QUE SI L'ON SE DONNE LA PEINE DE CHERCHER, ON FINIT TOUJOURS PAR TROUVER UNE LUEUR D'INTELLIGENCE CHEZ UNE PERSONNE --
-- MAIS JE NE CROIS PAS QUE CELA S'APPLIQUE À VOUS.
PHMMM. TOUTES MES EXCUSES À VOTRE MÈRE, MAIS C'EST LA SECONDE ERREUR QU'ELLE AIT FAITE.
WHAP
NNGH!
J'AI TOUJOURS ENTENDU DIRE QUE VOUS ÉTIEZ DOUÉ, FLASK.
C'ÉTAIT L'ANNÉE DERNIÈRE. CETTE ANNÉE, J'ESSAIE DE GAGNER MA VIE.
IL Y A UNE PETITE PIÈCE À L'ÉTAGE TROP PETITE POUR QUE VOUS Y ENTRIEZ, FLASK.
JE PEUX VOUS FAIRE REBONDIR CONTRE LES MURS, AINSI NOUS NE PERDRONS PAS DE TEMPS À ATTENDRE QUE VOUS VOUS LEVIEZ.

HIP FLASK "PILOTE" par JEPH LOEB et IAN CHURCHILL. Couleurs : CHRISTIAN LICHTNER de LIQUID!

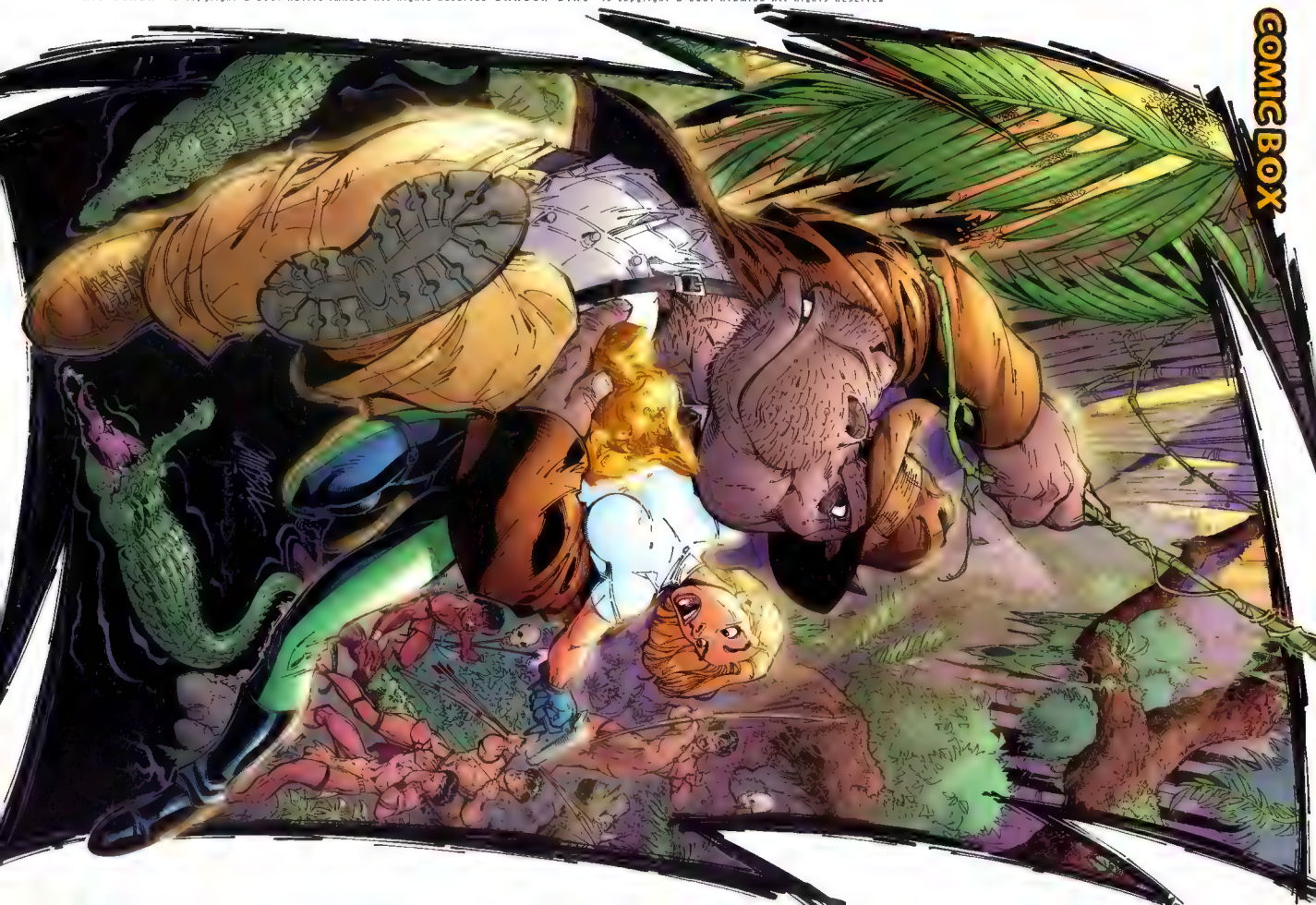
TEK
ET MÊME CHOSE POUR VOUS, MA CHÈRE. MAINTENANT QUE VOUS ÊTES HABILLÉE POUR DÎNER--
-- CE SERAIT PLUTÔT IMPOLI DE FAIRE ATTENDRE LES AUTRES.
HORN! LAISSEZ-LA PARTIR. J'INSISTE
FLASK, ÇA T'ENNUIERAIT DE REDIRE ÇA?
VOUS SEMBLEZ OUBLIER QUE VOUS N'ÊTES PAS EN POSITION D'INSISTER SUR QUOI QUE CE SOIT.
SWAP
SNAP!
ZMMMMMMM
SNAKT
POUR LA DERNIÈRE FOIS.
QUI VOUS A ENVOYÉS.
VOUS ESPÉREZ QU'ON VA VOUS LE DIRE?!
NON, MONSIEUR FLASK--
--J'ESPÈRE BIEN QUE VOUS ALLEZ MOURIR !
EEEEEEEE

À Suivre!

HIP FLASK : "SAHARA" par IAN CHURCHILL. Couleurs : STEVE "THE BUCCE" BUCCELLATO

HIP FLASK : L'HABITUÉ DU DANGER par J.SCOTT CAMPBELL et TIM TOWNSEND. Couleurs : GUY MAJOR

HIP FLASK™ is copyright © 2001 ACTIVE IMAGES All Rights Reserved DANGER GIRL™ is copyright © 2001 ATOMICO All Rights Reserved



COMIC BOX

HIP FLASK : AGENT DU T.R.U.S.T par MIKE WIERINGO. Couleurs : ARON LUSEN de LIQUID

HIP FLASK™ Copyright © 2001 ACTIVE IMAGES All Rights Reserved www.hipflash.com

LA PLUPART DE CES ILLUSTRATIONS SONT PUBLIEES POUR LA PREMIERE FOIS. C'EST POURQUOI JE TIENS A EXPRIMER MON ENTIERE GRATITUDE A LISE ET FABRICE DE COMIC BOX.

COMIC BOX

HIP FLASK : LE LONG ETE CHAUD par TIM SALE. Couleurs : GREGORY WRIGHT

Mystery City. Si vous voulez de l'air pur, ce n'est pas dans cette ville que vous en trouverez.

HIP FLASK™ is copyright © 2001 ACTIVE IMAGES All Rights Reserved www.hipflask.com

COMIC BOX

VOUS LE RENCONTREREZ DANS LES COINS SOMBRES ET MAL FAMÉS DE MYSTERY CITY...

Je n'ai jamais eu l'intention de créer un héros qui voyage dans le temps, un genre d'hippopotame dur à cuire. Mais il existe bel et bien. Cinq années ont été nécessaires à mes bons amis de l'industrie du comic-book pour réaliser cet épisode "pilote" et réunir les différentes pièces du puzzle, sous ma direction. En premier lieu, je tiens à remercier tout particulièrement le talentueux Ian Churchill qui a su donner vie à Hip, à partir de mes crayonnés maladroits. En l'espace de huit pages seulement, Jeph Loeb est parvenu à donner à Hip un langage et une attitude. Il est donc difficile pour moi de me rappeler qu'il y a deux ans, les pages avaient été réalisées dans le désordre et que je n'avais qu'une vague idée de la façon dont elles allaient fonctionner, une fois réunies. Joe Madureira, Jeff Scott Campbell, Tim Sale et Mike Wieringo ont, quant à eux, accédé à mes requêtes les plus folles en matière de scénario, avec une énergie et un enthousiasme qui m'ont fait comprendre pourquoi ils sont considérés comme les maîtres incontestés du comic-book.

Richard Starkings, le Président et "first tiger" de "COMICRAFT"

Si vous avez encore faim, après vous être mis sous la dent ce petit amuse-gueule d'Hip Flash, ne ratez pas HIP FLASK : EN LONG ET EN LARGE, une série composée de quatre épisodes que j'ai créée avec l'aide de JOE CASEY et LADRONN. Les peintures qui figurent sur cette page ont été réalisées par Ladronn. Elles constituent le travail préparatif à ladite série qui débutera en 2002, aux USA.

HIP FLASK™ is copyright © 2001 ACTIVE IMAGES All Rights Reserved www.hipflash.com

ACTIVE IMAGES

CASEY • LADRONN • HIP FLASK: EN LONG ET EN LARGE ... MPS 2002 AUX USA

COMIC BOX EXCLUSIF

Supplément à Comic Box #33. Ne peut être vendu séparément. Comic Box est ™& © 2001 TSC SARL. Reproduction interdite.

HIP FLASK

COMIC BOX

"COMICRAFT"

PULP SCIENCE FICTION

EN LONG ET EN LARGE - LA GALERIE

UNE HISTOIRE INEDITE SIGNEE IAN CHURCHILL + DES PIN-UPS REALISEES
PAR LES GRANDS NOMS DES COMICS (J.SCOTT CAMPBELL - M.WIERINGO - T.SALE...